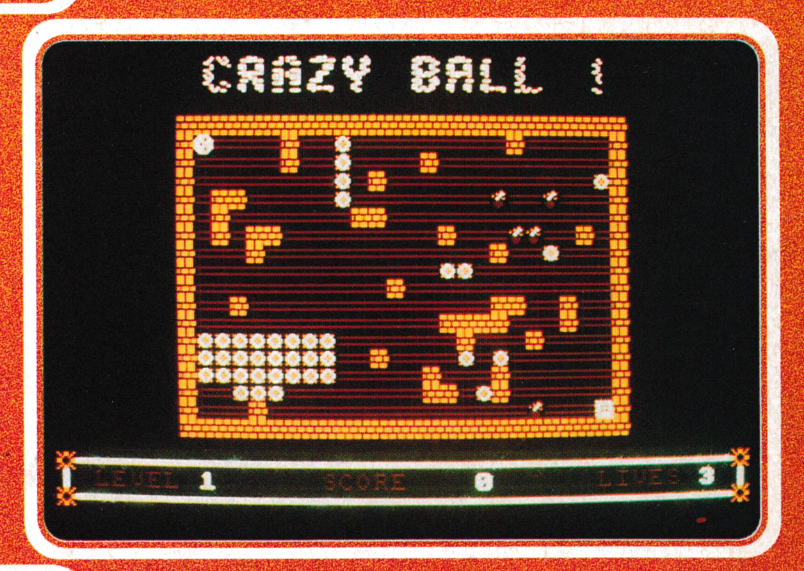
Micro Informatique Standards AMSTRAD

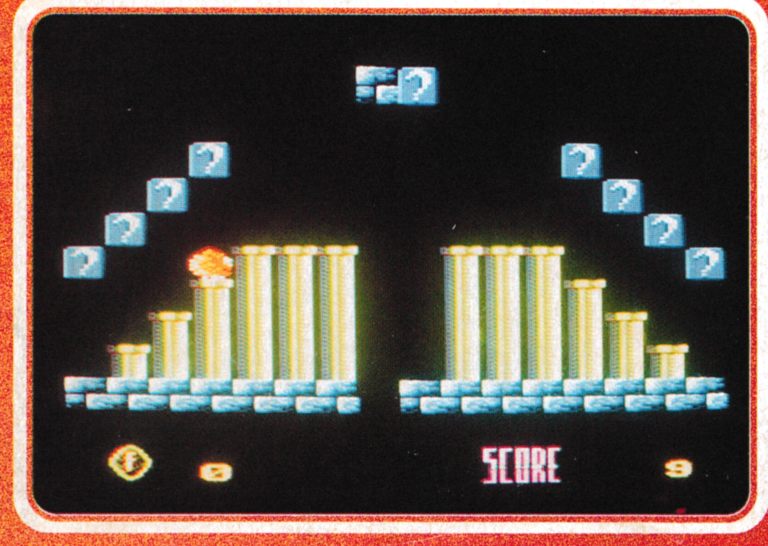
CPC infos



• DESSIN



• CRAZY BALL



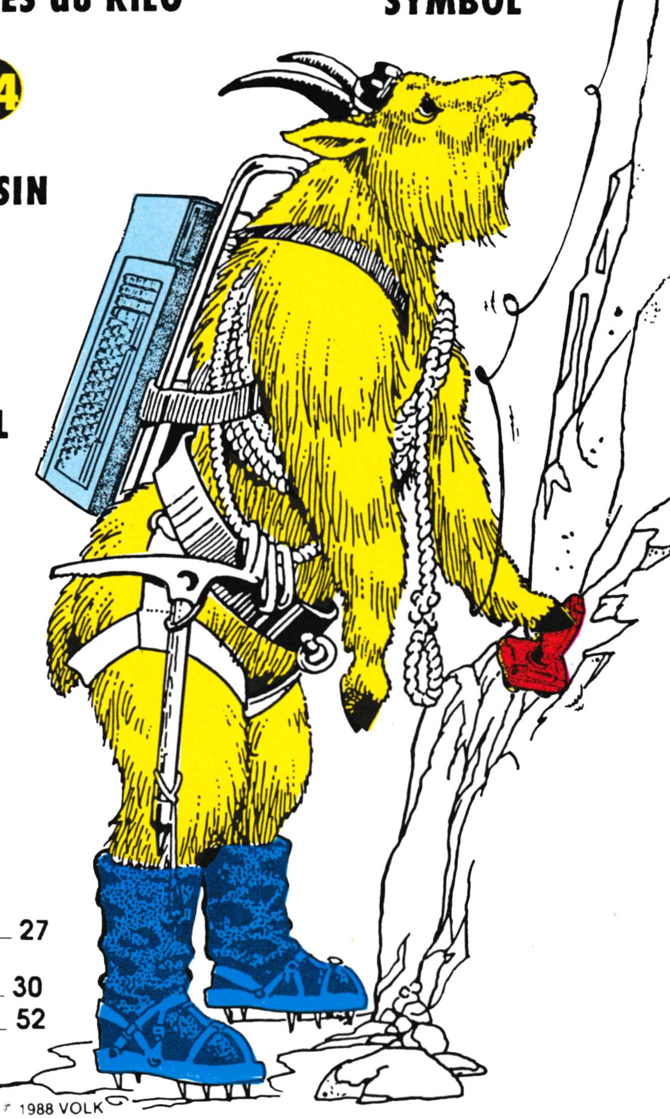
• HAL

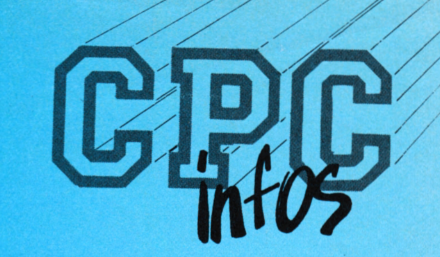
MENSUEL
N°46
JUILLET 1992



SOMMAIRE

N°46





La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél : 99.52.98.11 – Télécopie : 99.52.78.57
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Rédacteur spécialisé
Olivier SAOLETTI
Secrétaire
Catherine FAUREZ

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette et illustrations
Jean - Luc AULNETTE
SOCIETE MAYENNAISE D'IMPRESSION 53100 MAYENNE

ABONNEMENTS

Nathalie FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. 99.38.95.33

GESTION RESEAU : NMPP

SORACOM E. COUDERT
Fax. 99.52.78.57 – Terminal E83

CPC infos est édité par les Editions SORACOM, éditrice de PCompatibles Magazine et MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B 319 816 302.



FANZ' infos

Voici Les fanzines sont à nouveau réunis pour montrer ce qu'ils savent faire. Les petits nouveaux se pressent derrière les anciens et il ne tient qu'à vous de leur prêter une vie durable. Eh oui, car l'éternel problème vient des lecteurs. Certains fanzines m'ont écrit que le passage dans CPC Infos permettait de gagner quelques lecteurs, je pense que ce numéro ne fera pas exception à la règle et que d'autres fanzines naîtront bientôt.

INFO SYSTEME CPC

Un numéro 1 qui n'est pas gratuit, il vous en coûtera 2.50 F plus 4 F de frais de port pour vous procurer Info System CPC. Le contenu, réalisé par Franck à l'aide d'Oxford PAO et OCP, reste classique : rubrique BASIC, Assembleur (encore les vecteurs), banc d'essai, Pokes, Fanzines. Pour cette dernière, il serait préférable de ne pas utiliser les textes parus dans CPC Infos, car il ne s'agit pas vraiment de grande littérature (je parle de CPC Infos, bien sûr !) et un commentaire personnel est toujours le bienvenu, d'autant qu'il est assez simple de se procurer les fanzines en question.

Franck Caron
13, rue du Baloir
23320 St Vaury



INFO SYSTEME CPC

Prix : 2,50F je suis desolé!
+port 4,00F

Voici le portrait de TOUT ANKH AMON pout symboliser l'EGYPTE qui me fait penser à l'été.

No 1
Juin-Juillet-Aout
1992

Sommaire

page 1 : SOMMAIRE, EDITO
page 2 : TEST JEU, POKE EN VRAC
page 3 : ASSEMBLEUR
page 4 : ASSEMBLEUR (suite), INTERFACE
page 5 : POKES EN BASIC
page 6 : FANZINES
page 7 : BASIC, POKE MULTIFACE
page 8 : PETITES ANNONCES, LE MOT DE LA FIN

Editorial

Salut à tous, et bienvenue dans ce numéro 1 de INFO SYSTEME CPC. J'ai décidé moi aussi de faire un fanzine car je suis d'origine trés bavard et j'ai toujours quelque chose à raconter.
Pour le moment je suis tout seul pour la redaction de ce fanzine; et c'est dur à rédiger quand on débute sans l'aide de personne !!
Je tiens à préciser tout de suite que certaines illustrations sont tirées du fanzine disc ARKADIA II qui est vraiment génial (je n'ai pas vu le numéro 3, mais il doit être encore plus réussi !).
Pour revenir à ce que vous tenez entre les mains, j'espère que vous trouverez votre compte parmis les rubriques qui sont aussi claires que complètes.
Mille excuses pour le prix (2,50 F) mais je ne peux pas faire autrement (photocopie à 0,30F).
Sur ce, je vous donne rendez-vous au numéro 2. TOC TOC BONSOIR.

FRANCK

Coordonnées:

PUB : TAPEZ 3615 ACPC c'est plus malin.
ou 3615 ARCADES (pour pas faire de jaloux).

NE ME JETEZ PAS - NE ME VENDEZ PAS - PHOTOCOPIEZ MOI ET DONNEZ MOI - CONTR

AM'CRAZY

Après m'être péniblement remis du jeu de mots subtil composant le titre du fanzine, il est temps de songer à en décrire le contenu. Un test utilitaire (Fairbank), un test de jeu (Barbarian II), un concours, des vecteurs systèmes, le hardware du CPC, un help, un «le saviez-vous ?» (moi, je le savais), une interview, un The end. C'est gratuit, sur 4 pages recto-verso et on le commande galement aux adresses suivantes :

Arnaud Denizart
7, rue des Clarines
80200 Peronne

ou :

Sébastien Brouet
48, avenue Mac Orlan (porte 63)
80200 Peronne



AM'CRAZY

Lisez-moi !!!

LE JOURNAL DES PASSIONNES DE L'AMSTRAD....

The free fanzine !

NUMERO 3 | 00F. GRATUIT! | MAI - JUIN 1992 -BIMESTRIEL-

Tiens, voilà un blanc... Je vais en profiter pour vous raconter une petite histoire drole, mais pas cochonne... Un médecin est attablé avec des amis dans un cabaret de strip-tease. Une jolie danseuse entre en scène et commence à se déshabiller : - Mince, alors ! soupire le médecin, et dire que je suis venu ici pour me changer les idées !

SOMMAIRE

PAGE 1 :
* Edito
* Barbarian II

PAGE 2 :
* Concours
* Test: Fairbank
* Bidouilles
* Tops 6

PAGE 3 :
* Initiation
* Help

PAGE 4 :
* Interview
* The end.

EDITO

Arrrrrroooooouououououhhhh !!!!... Arrrrou...!
Depuis qu'il est en photo dans ce fanzine, Romik (mon "gentil petit" tigre) ne supporte plus la présence d'au-truie (autrui)... Recules-toi donc Columbo, tu ne vois pas que tu lui fais peur avec ton impair !... Revenons-en à nos tigres : tout ceci était pour vous montrer deux choses. Tout d'abord que la rédaction c'est vivement menée pour égailler votre fanz' préféré ! Désormais, nous essayerons d'incorporer dans chaque numéros des digits, dessins... Nous ajouterons aussi blagues, histoires droles pour vous détendre tout en restant informé sur tout ce qui concerne votre cher ami, j'ai nommé : AMSTRAD !... La deuxième chose est la suivante : je vous est parlé d'un certain COLUMBO. Qui qu'c'est qu'sa peu ben être (oui, c'est un peu picard !! Et alors, on est bien dans notre région, non ???) ! Ce cher COLUMBO n'est en fait que le rédacteur adjoint (Sébastien pour les plus intimes). Maintenant, vous ne verrez plus les noms et prénoms de l'équipe de AM'CRAZY mais trouverez à la place des surnoms (pour Arnaud se sera THE BOSS (devinez pourquoi), pour Sébastien se sera COLUMBO, et pour Mickael se sera SONIC.
A partir de ce numéro, votre fanzine ne fera plus que 4 pages. Nous sommes actuellement en train de débatre sur un nouveau projet. En effet nous pensons que ce fanz' deviendra mensuel à partir des grandes vacances scolaires. Vous pouvez nous transmettre votre opinion sur ce projet... Bon, un dernier mot du rédacteur en chef (moi-meme) : merci d'être de plus en plus nombreux à faire parti de nos lecteurs !...

THE BOSS.

BARBARIAN II

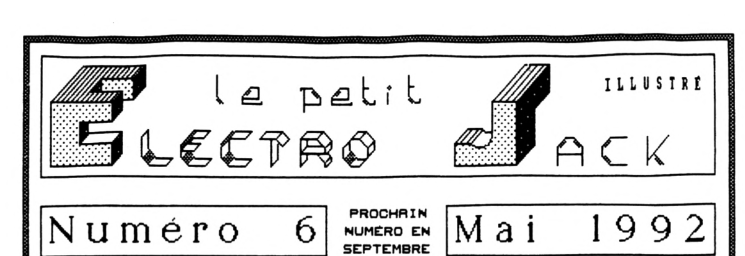
Barbarian II est la suite du célèbre Barbarian, ce jeu mettait en scène deux guerriers dans un combat à mort.
Après une superbe page de présentation (en digit) sonore, vous choisissez le personnage que vous voulez incarner : Barbarian ou la belle Mariane.
Une fois le héros choisi, vous arrivez dans un paysage volcanique. D'horribles monstres viennent alors à votre poursuite. Mais, rassurez vous puisque vous possédez une arme. Non, pas un revolver! On est pas chez les cowboys!!! Vous avez en main une épée pour achever ces bestioles (dinosaures, une espèce de machin marron à 2 pattes, des flamands roses...). Des coulées de lave et d'immenses trous vous barrent le passage. Un indice important vous permet de vous indiquer la direction à suivre pour atteindre le tableau suivant, c'est tout simplement la grande épée dessinée en bas de l'écran. Un dernier mot : bonne chance!

COLUMBO.

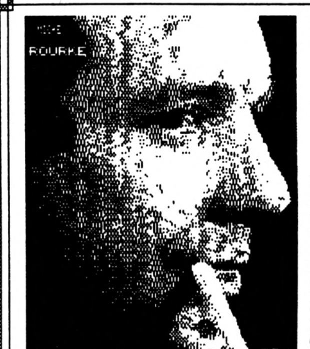
LE PETIT ELEC. JACK

Changement de programme dans le numéro 6 du P.E.J.I (en abrégé) puisque la PAO fait son apparition à la demande pressante de nombreux lecteurs. Du coup, on trouve une initiation à Oxford PAO, programme qui semble avoir ravi le rédac' chef. Il y a également une initiation aux bases en mathématiques et diverses rubriques classiques : les Siglo (voir dans le fanzine), les PA, l'actualité. Une nouvelle rubrique nous propose de lire à notre place (dans ce numéro c'est un extrait de Peur Bleue de Stephen King), moi j'aimerais assez une rubrique qui ferait mon boulot à ma place, c'est possible ?

Jacques De Lamar
3, av des Cosmonautes
45400 Fleury les Aubrais



Numéro 6 | PROCHAIN NUMÉRO EN SEPTEMBRE | Mai 1992



FANZINE GRATUIT POUR AMSTRAD

4F. en timbres par numéro pour frais d'envoi
Tous les anciens numéros sont disponibles

Jacques DE LAMAR 3 Av des COSMONAUTES
45400 FLEURY LES AUBRAIS

▪ N'hésitez pas à envoyer vos idées, vos dessins, vos programmes, vos petites annonces ... Enfin tout ce qui pourrait constituer la moitié du quart du commencement d'une page. T'as pas idée de l'angoisse que peut me procurer une feuille blanche à remplir ... Alors imagine l'effet produit par 8 pages blanches !...
Hein ? Je vouvoie et ensuite je tutoie?
Un moment de faiblesse, je ne recommencerai plus !
Quoi ?
OUI !

C'est bien de la PAO !...
Depuis le temps que tu me rebattais les oreilles avec me collages, il fallait bien que ça arrive. Alors j'ai essayé OXFORD PAO pour voir et le doigt étant coincé dans la moulinette, j'y suis passé complètement ... Enfin presque ... Il reste tout de même un ou deux collages . Mais surtout, ne t'avises pas de me dire que la PAO c'est plus rapide ! Et puisque tu es responsable de tout, tu ne sauras pas ce que contiennent ces feuilles! **NA !**

THE MOTORCYCLE BOY
M. ROURKE

PENSEE
Il n'y a pas de femmes frigides , seules les mauvaises langues le disent ... COMPRENNE QUI PEUT ...

PAGE 1 ELECTRO-JACK

FREEWARE



BIMES

Salut,

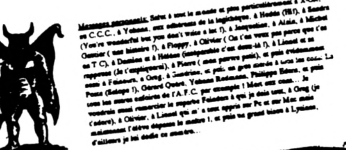
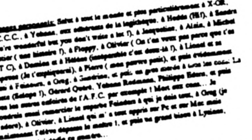
A l'heure où vous lirez ces quelques lignes, le titre aura forcement été choisi. On hésite entre "Les Allumés" parce qu'on est vraiment tous des allumés quelque part. M'enfin je vous fait pas de dessins et puis "Franchement" car on a décidé de casser la langue de bois ou bien alors ça sera "Logis'Yon" ou alors...
Moi personnellement j'ai pensé "Lysiane" et puis The Fanatic Warrior voulait "Héléne" mais les autres ne veulent pas... Et pourquoi pas "Marie-Christine" ?
Bref on ne sait que choisir. D'autre part bonne nouvelle on va devenir bimestriel ou alors trimestriel, on a pensé à semestriel aussi. Enfin regardez plus haut pour savoir. Et puis le nombre de pages va peut-être augmenté ou alors diminué (Non c'est pas possible!).Bref rien n'est fait.
Bon on a prévu de parler de Joy Division, du Cpc, De la Game-Gear, du Pc, de B.D., et puis évidemment un max de délires. Tiens, une dépêche me parvient:
Interview Feinders - Stop - Ne pas manquer - Stop -
Bon ok, j'ai noté...

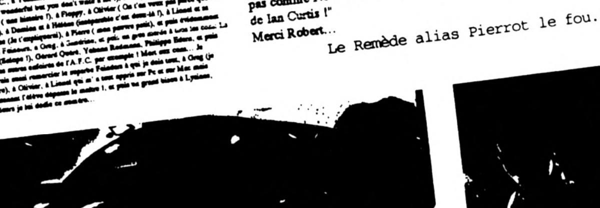
Péoman.

Aux inrockuptibl

Here are the young men. 22h00, je monte s
mes 2 casques (protection et walkman) et je
l' Hôpital Psychiatrique du côté gauche. Un
c'est fini ! Mais pas de voiture, ce n'est pas
je fermerai les yeux. Pourquoi je fais ça ?
walkman. A l'intérieur mon groupe préf
Toutes vos craintes intérieurs sont là, d
underground. Je vous jure que certaines
(comme ATMOSPHERE) foncent t
absolu, c'est génial.
Parlons technique: c'est le premier group
c'est le chanteur qui change tout: Ian C
Voix grave, musique extraordinaire, tale
est joué.
On parle aujourd'hui de Joy Division, au même titre que le Velvet Underground, comme d'un groupe mythique.
Malheureusement, le suicide de Curtis au bout de 3 ans de groupe obligeant, il n'y aura que 4 albums, 4 chefs d'oeuvres.
Et c'est sans doute dans cette envie de mourir qu'il trouva son inspiration.
Si, je l'espère, je vous ai donné l'envie d'écouter Joy Division, je vais vous donné la recette pour bien le faire: Prenez un verre de Wild Turkey (NDPéoman: à consommer avec modération, tout abus...), un paquet de JPS (NDPéoman: Fumer c'est pas ma nature), et un bouquin de Bukowsky. Tamisez la lumière et enfin appuyez sur lecture.
Je laisse le mot de la fin à Robert Smith parlant des Joy: "Les maîtres ! Ils n'ont jamais enregistrés une mauvaise chanson, pas comme New Order. Ils devaient subir la bonne influence de Ian Curtis !"
Merci Robert...

Le Remède alias Pierrot le fou.




The Fanatic Warrior vous teste de l'autre coté:
Margot in Badtown

FRANCHEMENT

Entièrement réalisé sur Macintosh, Franchement souffre du grand défaut des utilisateurs de cet ordinateur : vouloir mettre des fontes différentes tous les 10 mots. Ah ben oui, il en a des polices de caractères le Mac, mais ce n'est pas une raison pour toutes les caser dans la même page. Pour le reste, ce sont deux bancs d'essai jeu et des infos diverses sur des sujets aussi éclectiques que : Lysiane, la BD, la musique ou Robin Williams.

Franchement
Cédric Fontaine
5, rue Foch 85000 La Roche sur Yon



MEGA GAMES

Entièrement réalisé à la main, Méga games ne ravira pas les bidouilleurs de programmes puisqu'il ne contient presque que des tests de jeux. Et attention, il n'est pas question de se limiter à l'Amstrad car la plupart des machines de jeu sont présentes : Amiga, Nes, Gameboy, Sega Master System, Mégadrive, Game Gear et autres Super-Famicom. Les autres rubriques, un peu courtes à mon avis : blagues, basic Amstrad et Top Jeux. Pour recevoir Mega Games, envoyez 4 francs en timbre à l'adresse suivante :

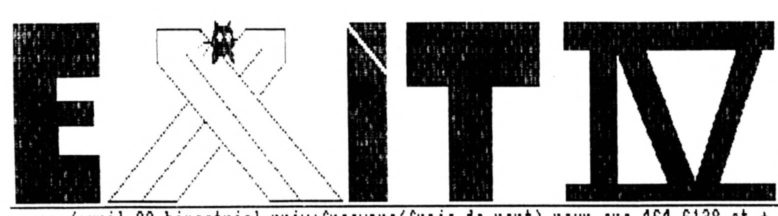
Méga Games
81, rue Anatole France
62100 Calais

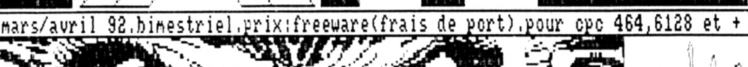


LE CROCO DECHAINE

En voilà des furieux, il y a déjà 18 numéros que le CD existe, il serait peut- être temps de songer à les abattre. Je sais on va encore leur faire de la pub en parlant d'eux dans ce truc plein de Datas qu'est CPC Infos. Mais moi, je suis maso, j'aime lire les pages de la «Défonce» et j'en redemande. Sinon, le reste est à l'avenant : des bancs d'essai et des articles très verbeux, ce qui n'est pas un défaut.

Le Croco Déchainé
5, rue Tournade
17000 La Rochelle







NON,EXIT N'EST PAS MORT,LA PREUVE,J'AI JUSTE EU DES PROBLEMES AVEC LE NUMERO DE JANVIER,EXIT PASSE BIMESTRIEL POUR DES RAISONS DE TEMPS ET D'ARGENT,PEUT ETRE QUE JE REPASSERAIS PAYANT MAIS PAS AVANT LES GRANDES VACCANCES,SI JE TROUVE UN MOYENS DE PLUS PERDRE D'ARGENT,EXIT RESTERA FREEWARE,SUR CE,BONNE LECTURE.

LA SECTE NOIRE LANKHOR

SOMMAIRE

LA REDACTION CHANGE D'ADRESSE

EXIT

D'après ce que j'ai pu en comprendre, Exit passerait donc bimestriel. Et ce n'est pas tout, l'annonce d'un jeu d'aventures à venir vous est révélé par l'interview d'un des auteurs : ERA. J'avoue que je n'ai pas entièrement suivi la démarche concernant les voyages astraux ainsi que les pubs sur les revues «paranormales» mais après tout chacun son truc. Les rubriques fanzines, PA et banc d'essai ne manquent pas à l'appel. Pour recevoir EXIT, écrivez à :

Jo Dupouy
Avenue Gustave Caliot
40200 Pontenx

LE CANARD DECHAINE

...LE FANZ LE PLUS CHAUD DE LA MICRO...



EDI TOCHE

Salut a tous, vous voici donc en presence d'un ... fanzine papier. c'est le tout premier numero et nous esperons que cela ne soit pas le dernier.
Tout d'abord, une petite precision, ne faites pas attention aux nombreuses fautes d'aurtougrafes !
Comme vous pouvez le constater, ce fanzine est bourre de digits et d'images un petit peu osees. Pour les ames sensibles, lisez plutot OK magazine ou regardez la chance aux chansons.
Vous y trouverez des ptits programmes interessants comme un deprotecteur de listing (du style proteges a la ...), un voleur de sprites, et pleins un animateur d'ecrans, un voleur de sprites, et pleins d'autres choses que nous vous laissons decouvrir.
Mais a propos on ne s'est pas presentes ! ce fanz est realise par la fine equipe du fanz disk CRACK'N ROM qui connait actuellement un grand succes aupres de ses nombreux lecteurs. He ben oui on se met au papier mais c'est completement different du disk ... Bonne lecture



Pour recevoir ce fanz, il vous suffit donc d'envoyer une enveloppe auto adressee et timbree a 4 FRS a l'adresse suivante:

BARRE TANGUY
28 RUE DE LA CROIX VERTE
95130 FRANCONVILLE
FRANCE

Vous recevrez donc le fanz plus la liste officielle du CLUB & Co qui distribue demos fanzines, sorties, musiques et autres ...
Sinon pour recevoir le fanzine disquette CRACK'N ROM, ce sont les meme conditions plus une disquette bienvenue a :

FREGARD EMMANUEL
30 RUE DE LA CROIX VERTE
95130 FRANCONVILLE
FRANCE

SA MERE !



N10

LE CANARD DECHAINE

Avec un sous-titre comme je les aime : «Le fanz le plus chaud de la micro». Evidemment, cela ne pouvais que me plaire. C'est vrai, il y a des dessins un peu «hot» mais cela reste dans les limites de la (ma ?) décence. Ils sont d'ailleurs extraites pour la plupart d'un slide-show réalisé (je pense) par Patrick Dettori. Deux petits reproches pour ce numéro : les fontes disparates et la qualité des photocopies ne facilitent pas la lecture. Et, deuxième grief, pourquoi n'ai-je pas reçu les disquettes X mentionnées dans le fanzine ?

Tanguy Barre
28, rue de Croix Verte
95130 Franconville

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

G.LINEKER COLLECTION . 129/199
Italia 90+ Intern.soccer challenge + Foot of the year + G.Lineker Hot Shot
L.C. WAIKIKI 299
Prehistorik + Blues Brothers + R Type + Fighter Bomber
NRJ 4 259
Tennis Cup + Prince of Persia + Swap + Team Suzuki
FUN RADIO 2 259
Kick Off 2 + Great Court 1 + 3D G.P. +Fighting Soccer+Grand Prix 500cc 2
CLASSIC COLLECTION 199
Gremlins 2+Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer
SKYROCK 269
Hudson rock+ Rainbow island+ Shadow warrior +Grand prix 500 N°2
SELECTION CPC 269
Builderland + Foot+ Quadrel + 5eAxe Bumpy+Skweek+ Bactron+ Mata Hari
GO ! 269
Turbo cup+Harricana+Toyota celica +Outboard
BLACK SOFT 2 299
Manoir de Morteville + Secte Noire + Infernal House + Malediction
SIMULATION'S BEST 249
Panza kick + Disk + A DS
SIMULATION TOP 269
Panza K + Prince de Perse +Targhan
CPC BEST 199/249
Harricana+Pinball Magic+3D Fight+ MobileMan+Moonblaster+Skeek+ Super Skeek + ShufflePuck Cafe
LES DIEUX DU SPORT 249
Tennis Cup + Super Ski + Harricana + OutBoard
EXTRA BALL 269
Bumpy+Tennis+Sliders+Pinball Mag.
SUPER STAR ARCADE 199/269
Golden Axe + Super Offroad racer + Shadow Warriors + Total Recall
SOCCER STARS 299
E.Hugues intern.soccer + Kick off 2 +Gazza 2 +Microprose soccer
ACTION PACK 249
Sliders + Eagle rider + Chigago 90 + Highway patrol
LA COMPIL INTEGRALE ... 199/299
Lotus turbo + Toyota Celica +Combo racer +Super scramble
DELTA FORCE 249
Fire and forget 2+Barbarian 2+Knight force + Dark century
MOVIES STARS 299
Indiana jones+Dicktracy+Moonwalker
CRAZY STARS 149/199
Crazy cars 2 + Wild streets +Gauldron 2+ Gazza's soccer
TITUS ACTION 299
Wild street + Galactic conqueror Fire forget 2+ Off shore warrior
STARS SIX 249
Fire forget 2+Mystical +Dark century Swap+Crazy cars 2+ Off shore warrio
SUPER MEGAT HITS 299
Barbarian+Vindicator+Crafton xunx Fire forget +Titan +Superski+Grysor GP 500cc+Capt Blood+Slamander Target renegade+Crazy cars+Basket
SUPER HEROES 149/199
Strider 2 +Indiana jones Last ninja 2+Espion qui m'aimait
SUPER ACTION 199/269
Supercars+Impossamole +G.Lineker +Switchblade +Toyota celica
NRJ 3 269
F16 + Double dragon + Italy 90 +Welltris + Turbo out run
BLACK SOFT 1 299
Mokowe + Fugitif + Ali gator
EPOPEES 1 249
Alive +Sdaw +Manoir de Morteville
EPOPEES 2 249
Fugitif +Secte noire
EPOPEES 3 249
Infernal house +Mokowe +Saga
EPOPEES 4 249
Crypte des maudits+ Malediction +Ali gator
LES JUSTICIERS 3 .... 149/199
Batman+Total Recall+Shadowdancer
OCEAN SPORT 149/199
Manchester united + Pro tennis tour Beach volley + Off road racer
TOP 25 249
Andy capp+Flight simul.+Popeye +Combat zone+Jawa+Army moves Oper.hormuz+Tarzan+Gunboat+Ace2 Strike force har.+20000 avant JC+Atf Malefice atlantes+Bobsleigh+Zynaps +After the war+Astro marine corps Netherworld+Tuer n'est pas jouer Exolon+Skatewars+Foot.manager 2 Tomahawk
TOP 3 .... 199/249
Tennis + Pinball magic +Moonblaster
LES COSTOS 189/249
Flimbo's quest+twinlord+Monsters R.dangerous 2+Popeye2+Andy capp
AIR COMBAT ACES 189/299
Gunship +Bomber +Flight simulator +Gee bee air rallye
LES BATTANTS 2 .... 159/229
R.dangerous1 & 2 +Double dragon 2 Licence to kill +Satan+Astro marine
AIR SEA SUPREMACY 199/299
Silent service + Carrier command + F15 + Gunship + P47
KARATE ACES 159/229
Double dragon 1 & 2 + Saboteur 2 Last ninja 2 + Oriental games
FUN RADIO 149/199
Tortues ninja + Back to the future 2 Gremlins 2 + Day of thunder
SUPER SEGA VOL 1 .... 179/249
Shinobi + Super Monaco GP + E-swat + Golden axe + Crackdown
LE TEMPS DES HEROS 195/249
North and south + Prince of Persia Moonblaster
LES STARS 199/249
Superskweek+ Builderland + Bumpy +Skweek
TOP ACTION 169/229
Loderunner + Skweek + Moonblaster
CAPCOM COLLECTION 179/249
Strider + Un squadron + Led storm Forgotten world +Ghouls and ghosts Dinasty + Strider 2 + Duel
SUCCES STORY 2 .... 169/229
Disc+Skweek+ShermanM4+Pinball
TOP 20 .... 189/249
Licence to kill+P47+C.Chaplin +Batty+Game over 2+Ace 1+Rax Mange cailloux+MLM 3D + G.P 500 AsparGP + Devilcastle + Hotshot +Shockway+Rider +Buggy 2 +Zaxx +3D Grand prix +Battle valley +Super ski +Light force
COMPIL.EXTRAORDINAIRE199/249
Turbo cup + Sapiens + Skweek + Zox +Maracaibo + Mobileman + Bumpy + Cobra + Bactron + Aigle d'or + Kya
MEGA MIX 149/229
Turrican + Chase hq + Shadow warriors + Altered beast
SUPER SIM PACK 149/199
Snowstrike + Heavy metal+ Italy 90 + Turbo out run
BIG BANG 2 .... 129/159
Rick dangerous +Chigago + Highway patrol +Beyond ice palace
LIVRET DE FAMILLE 249
Manoir de morteville + Troubadour + Rody & mastico
COLLECTION N°2 249
Dragon ninja + Beach volley + Wec le mans + B.Bobble + Wonderboy + Arkanoid2 + Renegade + Matchday 2 + Basket master +Super sprint + Flying shark
STARS D'HOLLYWOOD 199
Batman + Indy Action + Robocop + Ghostbusters 2
LES GEANTS DU SPORT 259
Kick off + Great courts + TT Race + Football Manager 2 + 3D Grand Prix + Emelyn Hugues + Bobsleigh
15 MEGASTAR 189/259
Navymoves + Exolon + Buggy 2 + Bombjack + Commando + 1942 +Battle valley + Air Wolf + Bati Scoobidoo + Saboteur + Battle ship + Ghost & Goblins + Crépuscule Naja + Talisman d'Osiris
ADS + SHERMAN M4 .... 199/249

TOP HITS

K7/Disk

3D CONSTRUCTION KIT ... 249/249
AIGLE D'OR /LE RETOUR 249
ALIEN STORM 109/159
ART DE LA GUERRE 249
AVALANCHE 129/159
AVENTURES DE MOKTAR 199
BABY JO 199/249
BACK THE GOLDEN AGE 99/149
BADLANDS 99/149
BAT 249
BATTLE COMMAND 109/159
BIG RUN 99/159
BONANZO BROS SEGA 119/169
BOOLY 149/199
BRAINIES 139/179
BUILDER LAND 149/199
BUMPY'S Arcade Fantazy 249
CAPTAIN PLANET 109/159
CARMEN SAN DIEGO 199
CHALLENGE FOOT senior 249
CISCO HEAT 109/159
DEFENDER OF THE Crown 199
DISK 269
DOUBLE DRAGON 3 .... 119/159
F16 COMBAT PILOT 149/199
FINAL FIGHT 109/159
FUGITIF 229
GAUNTLET 3 .... 119/169
GUARDIANS 199/229
G.LOC R360 Sega 119/169
HEROIC FANTAISY 199
HERO QUEST + DATAdisc 169
HOOK 129/159
HOT RUBBER 199
HUDSON HAWK 129/159
INDY 4 .... 119/169
ISHAR 199
IRON LORD 249
KICK OFF 2 .... 139/179
KILLERBALL 229
LA CRYPTE DES MAUDITS 199
LA MALEDICTION 199
LEMMINGS 159/199
MANCHESTER U. EUROP. 109/169
MEGA PHOENIX 109/159
MEGATWINS 119/169
MERCS 149/199
METAL MASTER 149/199
MYSTICAL 125/169
NEVERENDING 109/159
NIGHT SHIFT 109/159
OUTRUN EUROPA 119/169
PAPERBOY 2 .... 139/159
PAPIN 149/199
PANZA KICK BOXING 199/249
PARAGLIDING 199/229
PARASOL STAR 129/159
PREDATOR 2 .... 109/159
PSYBORG 199/249
RACE DRIVIN 109/159
RAMPARTS 109/159
ROBOZONE 109/159
ROBOCOP 2 .... 109/159
ROD LAND 119/159
SHADOW DANCER 109/159
SIM CITY 149/199
SLIDERS 199
SMASH TV 109/159
SPACE CRUSADE 109/159
SPACE GUN 129/159
SPIRIT OF EXCALIBUR 109/159
STAR CONTROL 109/159
STEVE MAC QUEEN 199/229

TOP HITS

SUPER SPACE INVADERS 109/179
SUPER SKI 2 225
TERMINATOR 2 .... 109/155
TORTUES NINJA 2 .... 109/155
THE ADAMS FAMILY 129/155
THE SHOE PEOPLE 109/155
THE SIMPSONS 109/155
THUNDERJAWS 109/159
TITUS THE FOX 109/159
TOUCHDOWN 159
VOLFIED 109/159
WORLD CLASS CRICKET . 169/199
WORLD CLASS RUGBY 229
W.W.F 129/159
XYPHOS FANTAISY 199

ACCESSOIRES

COPY HOLDER 189
FILTRE ECRAN 14" 169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col 149
SUPPORT MONITEUR 12-14" ... 139
MOUSE MAT (tapis) 65
ETIQUETTES DISC 3" les 100 32

LIBRAIRIE

AUTOFORM BASIC+disc(plus) . 149
BIEN DEBUTER 6128 PLUS 78
LIVRE BASIC 6128 PLUS 99
LIVRE LANGAGE MACHINE 129

UTILITAIRES

ADVANCED OCP ART STUDIO 249
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR . 299
CARTOUCHE basic AMSTRAD ... 89
COMPTABILITE ALIENOR 1690
COURS DE SOLFEGE 1 ..... 149/199
COURS DE SOLFEGE 2 ..... 149/199
DESSIN TECHNIQUE 379
DESSIN TECHNIQUE TURBO ... 725
DISCBASE 229
DISCOLOGY V.6.0 350
EQUINOXE 299
FACTURES FACILES 289
GESTION DOMESTIQUE 259
GESTION BANCAIRE 249
GESTION DE FICHIER 299
GRAPHEUR 275
GRAPH-MASTER 249
INTEGRE (L') 1 425
KWIKFILE 199
LA SOLUTION 595
MASTERCALC 380
MASTERFILE 400
MAXAM Assembleur disc 299
MAXAM Assembleur cassette ... 275
MAXAM Assembleur rom 399
MENTEL minitel malin + câble .. 395
MULTIFACE 2 + CPC 499
MULTIFACE 2 + CPC PLUS 525
MUSIC PRO 229
STATGRAPH 350
THE INSIDER 159
RAMDOS 279
RODOS 299
ROMDOS 299
ROMBOARD 349
PACK GESTION 675
POCKET BASE 790
POCKET CALC 450
PROTEXT Traitement texte disc 349
PROTEXT Traitement texte K7 .. 295
PROTEXT Traitement texte rom 399
PAGE PUBLISHER PAO 325
PROTYPE 299
PAGE publisher PICTURE disc . 159
PC TRANS 279
SPRITES ALIVE 349
TASCOPY 300
TASPRINT 350
TAS-SIGN 380
TASWORD + MAIL MERGE 450
TRAFFIC CB 189
TRAFFIC EMISSION 249
TRAFFIC SWL 249
CONTEST REF92 249
PORTRAIT ASTRAL (2 disc) 295
LE TAROMANCIEN 290
PREVISIONS ASTRALES 290
UTOPIA (rom) 299

MICRO CLUB 99F

N°1 - ARKANOID 1+2
N°4 - END.Racer +SUPERHANGON
N°6 - GRYSOR+GREEN BERET
N°8 - STREET Fighter +Tiger Road
N°9 - PLATOON+PREDATOR
N°10 - CRAZY Cars+SUPER SPRINT
N°11 - B.BOBBLE+FLYING SHARK
N°14 - TOP GUN+SLAP FLIGHT
N°15 - ROLLING THUNDER+RYGAR
N°16 - D.THOMPSON+SUOER TEST
N°17 - Matchday 2+Basket MASTER
N°18 - WONDERBOY+WIZZBALL
N°21 - THUNDERBLADE+1943

HOUSSES

Housse complète clavier+écran
HOUSSE 6128 CPC 109
HOUSSE 464/6128 PLUS 109
HOUSSE DISC FD1:/DDI1 55
HOUSSE DMP 2160/3160 79
HOUSSE CITIZEN 120 D 79
HOUSSE STAR LC 20 79
HOUSSE STAR LC 200 79
HOUSSE STAR NL 10 79
HOUSSE STAR LC 10 79

EDUCATIFS

CEDIC-NATHAN

ALLEMAND DEBUTANT 6/5e 235
ALLEMAND CONFIRME 4/3e 235
ANGLAIS CONFIRME 4/3e 235
ANGLAIS DEBUTANT 6/5e 235
Apprends moi compter MAT/CP 235
Apprends moi à écrire CP/CE 235
Apprends moi à lire 1 MAT/CP . 235
Apprends moi à lire 2 CP 235
ECRIRE sans faute vol 1 235
ECRIRE sans faute vol 2 235
EXONATHAN FRANCAIS 6e 235
EXONATHAN FRANCAIS 5e 235
EXONATHAN FRANCAIS 4e 235
EXONATHAN FRANCAIS 4e 235
LABYRINTHE D'ERRARE 235
LABYRINTHE D ORTHOPUS 235
Labyrinthe Reine des Ombres ... 235
LABYRINTHE LEXICOS 235
Labyrinthe de MORPHINTAX 235
Labyrinthe aux cent calculs 235
LABYRINTHE ANGLOMANIA 1 . 235
LABYRINTHE ANGLOMANIA 2 . 235
LANGUE FRANCAISE CE1 235
LANGUE FRANCAISE CE2 235
LANGUE FRANCAISE CM1 235
LANGUE FRANCAISE CM2 235
LANGUE FRANCAISE 6e 235
LANGUE FRANCAISE 5e 235
LANGUE FRANCAISE 4e 235
LANGUE FRANCAISE 3e 235
NATHAN MATHS 6/5e 235
NATHAN MATHS 4e 235
NATHAN MATHS 3e 235
NATHAN FRANCAIS CP/CE1 235
NATHAN FRANCAIS CE/CE2 235
NATHAN FRANCAIS CM1 235
NATHAN FRANCAIS CM2 235
NATHAN MATHS CP/CE1 235
NATHAN ECOLE MATHS CE2 .. 235
NATHAN ECOLE MATHS CM1 .. 235
NATHAN ECOLE MATHS CM2 .. 235

MICRO C

ALLEMAND PRIMAIRE 220
ANGLAIS PRIMAIRE 220
ITALIEN PRIMAIRE 220
ESPAGNOL PRIMAIRE 220
ANGLAIS 4/3e 220
DECLIC LECTURE 220
EDUC.MATERNELLE 1 220
EDUC.MATERNELLE 2 220
FRANCAIS CE1 220
FRANCAIS CM 195/220
GRAMMAIRE 6/5e 220
LECTURE CP 220
MATHS 2e CYCLE 1 .... 199/250
MATHS 2e CYCLE 2 .... 199/250
MATHS 3e 195/220
MATHS 4e 195/220
MATHS 5e 195/220
MATHS 6e 195/220
MATHS CP 195/220
MATHS CE 195/220
MATHS CM 195/250
ORTHO CM 220

GENERATION 5

DESTINAT. MATHS CE 1/2 249
DESTINAT. MATHS CM 1/2 249
DESTINATION MATHS 6/5e 249
4 SAISONS DE L'ECRIT CE/CM 249
4 SAISONS DE L'ECRIT 6/3e 249
SECRET ENGLAND 6/5e 249
SECRET ENGLAND 4/3e 249
DEUTSCHES GEHEMNIS 6/5e . 249
DEUTSCHES GEHEMNIS 4/3e . 249
CONQUETE OrthographeCE1/2 249
CONQUETE OrthographeCM1/2 249
CONQUETE Orthographe 6/5e .. 249
CONQUETE Orthographe 4/3e .. 249
GENIES de l 'Academie 249

ADI

ADI FRANCAIS CE1 279
ADI FRANCAIS CE2 279
ADI FRANCAIS CM1 279
ADI FRANCAIS CM2 279
ADI FRANCAIS 6e 279
ADI FRANCAIS 5e 279
ADI FRANCAIS 4e 279
ADI FRANCAIS 3e 279
ADI MATHS CE1 279
ADI MATHS CE2 279
ADI MATHS CM1 279
ADI MATHS CM2 279

EDUCATIFS

ADI MATHS 6e 279
ADI MATHS 5e 279
ADI MATHS 4e 279
ADI MATHS 3e 279
ADI ANGLAIS 6e 279
ADI ANGLAIS 5e 279
ADI ANGLAIS 4e 279
ADI ANGLAIS 3e 279
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE 199

PERIPHERIQUES

SCANNER DART K7 ou DISC ... 795
DIGITALISEUR VIDI 749
LECTEUR CASSETTE+CABLE 245
MULTIFACE 2 + CPC PLUS 525
MULTIFACE 2 + CPC 499
SYNTHE VOCAL DISC ou K7 545
SYNTHE VOCAL+HP DISC/K7 .. 625
7 LOGICIELS Educt. vocaux 195
EXT.MEMOIRE 64K/464 499
EXT.MEMOIRE 256K/6128 1090

RUBANS + BOITIERS

Tous les rubans **NB** les **3** **144**
CITIZEN 120D 59
DMP 2160/3160 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10 - LC 20 59
CITIZEN SWIFT 24/9 59
STAR LC10 COULEUR 99
BOITIER DS40 LA 30x3" 99
BOITIER JSY 48 : 48x3" 109

JOYSTICKS

QUICKJOY JUNIOR 59
QUICKJOY TURBO 99
QUICKJOY 2 89
QUICKJOY 3 SUPERcharger ... 109
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 199
QUICKJOY VI JETFIGHTER 149
QUICKJOY TOPSTAR 295
QUICKJOY NI-5 Nintendo 159
QUICKJOY SEGA FIGHTER 169
QUICKJOY Turbo Pedale 279
QUICKJOY Megastar Junior 199
QUICKJOY MEGASTAR 329
QUICKJOY SUPERSTAR 179
QUICKJOY TOPSTAR PC 299
CARTE JOYSTICK -> PC 159
KONIX SPEEDKING 109
KONIX SPEEDKING Autofire 129
KONIX THE NAVIGATOR 149
STING-RAY 149
MANTA-RAY 129
QUICKSHOT MAVERICK 1 169
QUICKSHOT PYTHON 1 119
QUICKSHOT INTRUDER 1 425
QUICKSHOT AVIATOR 1 475
QUICKSHOT FLIGHTGRIP 1 149

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC 129
DOUBLEUR DE JOYSTICK 49
DOUBLEUR DE BUS 159
CABLE IMPRIMANTE 149
RALLONGE ECRAN/CLAVIER .. 149
RALLONGE ECRAN/CLAVIER + 149
CABLE 6128 PLUS A FD1 99
CABLE FD 1 139
CABLE MAGNETO CASSETTE ... 49
CABLE MINITEL CPC 55
CABLE PERITEL CPC 119
CABLE PERITEL CPC PLUS 119
RALLONGE (ALIM+VIDEO 464) 109
CABLE GX4000 à CPC 6128 119
CABLE PERITEL SEGA 119

GAMEBOY

GAMEBOY CARRY CASE 99
GAMEBOY Amplificateur Son 129
GAMEBOY LOUPE+LUMIERE .. 199
GAMEBOY LUMIERE 99
GAMEBOY ALLUME CIGARE ... 129
GAMEBOY LOUPE(MAGNIFIER) 99
GAMEBOY KIT NETTOYAGE 99
GAMEBOY HOLSTER 99
BATTLE BULL 259
BATTLE TOADS 259
BEETLEJUICE 259
BLADES OF STEEL 259
BUGS BUNNY 2 259
CASTELLIAN 259
CASTELVANIA 2 259
CHASE HQ 259
DAYS OF THUNDER 259
DOUBLE DRAGON 2 259
DRAGON'S LAIR 259
FERRARI GRAND PRIX 259
FINAL FANTAZY 2 289
GREMLINS 2 259
HAL WRESTLING 259
HIGH STAKES 259
HOOK 259
HUDSON HAWK 259
KLAX 259
KUNG FU MASTER 259
MARBLE MADNESS 259
MEGAMAN 2 259
MICKEY MOUSE 2 259
MISSILE COMMAND 259
MYSTERIUM 259
NAVY SEAL'S 259
NBA ALL STAR 2 259
NBA CHALLENGE 259
NINJA GAIDEN 259
OLYMPIC GOLD 289
PAPERBOY 2 259
PRINCE OF PERSIA 259
PUNISHER 259
QUARTH 259
R-TYPE 259
SHANGAI 259
SOCCERMANIA 259
SPOT 259
SUPER KICK OFF 259
SUPER MARIOLAND 225
SUPER RC PRO AM 259
TEENAGE M TURTLE 2 259
TERMINATOR 2 259
THE ADDAMS FAMILY 259
THE SIMPSONS 259
TORTUES NINJA 2 259
TRACK MEET 259
TURN BURN 259
TURRICAN 259
WHO FRAMED R.RABBIT 259
WWF SUPERSTARS 259
WORLD CIRCUIT SERIES 259

CARTOUCHES GX4000

COPTER 271 279
FIRE AND FORGET 2 279
NAVY SEALS 279
NO EXIT 279
PANZA KICK BOXING 279
PINBALL MAGIC 279
ROBOCOP 2 279
TENNIS CUP 2 279
WILD STREET 279

PC-TRANS .... 279 F
Extraordinaire logiciel de transfert de fichiers à partir de votre **CPC** vers **IBM-PC** ou **ATARI-ST** et vice-versa.
D'une utilisation facile, rapide et fiable. Nécessite un lecteur 3"5 pour 6128

SUPER PROMO

ADVANCED OCP ART SUTDIO 249
IMPRIMANTE STAR LC 20 + Protext 2290
LA SOLUTION Textomat +Datamat +Calcomat 595
LECTEUR CASSETTE + CABLE 245
PORTRAIT ASTRAL 295
DISCOLOGY V.6.0 PLUS 350

REF	par 10	par 20	par 50
3" CF2	175F	330F	745 F
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES 3"
Pour AMSTRAD
14F90*
* à l'unite par 50

Disquettes certifiées 100% garantie à vie . Livrées avec enveloppes plus etiquettes

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" 69 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

8-07

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ____________
date d'expiration ____________

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ______
FAX : 93.97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ______ DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client ______

MASTERCALC CPC............380 F

LE MEILLEUR TABLEUR SUR CPC !

LE TABLEUR LE PLUS RAPIDE ET LE PLUS PUISSANT SUR CPC. IL UTILISE TOUTE LA MEMOIRE (128 KO) CAPACITE DE 7000 CASES, JUSQU'A 230 COLONNES OU LIGNES. DONNEES AFFICHABLES ENTIERES OU JUSQU'A 7 DECIMALES. PERMET LA CREATION DE 99 FORMULES DE 75 CARACTERES MAXI. TOTAUX ET SOUS TOTAUX DE LIGNES ET DE COLONNES. COLONNES DE 4 A 24 CARACTERES ET IMPRESSION SUR 80 OU 136 COLONNES. MASTERCALC PROPOSE DE NOMBREUSES AUTRES FONCTIONS DONT LA CREATION ET L'IMPRESSION D'HISTOGRAMMES. UN EXCELLENT OUTIL PRO. POUR L'INITIATION OU CALCULS DE BUDGETS , SIMULATIONS FINANCIERES , PREVISIONS, LA COMPTABILITE ETC..

Gagnez de l'argent ! faites comme les pros, utilisez le meilleur logiciel de création de jeux.

SPRITE ALIVE DISC ....349 F

SI VOUS VOULEZ RÉALISER VOS PROPRES JEUX AYANT UN ASPECT PRO
C'EST **SPRITES ALIVE** QU'IL VOUS FAUT.
* BASIC SIMPLE * DETECTEUR DE COLLISIONS VRAIES.
* MOUVEMENT SOUPLE PIXEL PAR PIXEL.
* COMPATIBLE SOURIS, JOYSTICKS, CLAVIER.
* 23K DE MÉMOIRES PROGRAMMÉES.
* 64 SPRITES SUPER-CHOUETTES * MODE LABYRINTHE AUTOMATIQUE..
* COMMANDES AUTOMATIQUES DE MISSILES.
* 70 COMMANDES SUPPLÉMENTAIRES EN BASIC.
* PUISSANT, HYPER RAPIDE GRACE AU COMPILER.
* 6 PROGRAMMES DE DÉMO BASIC.+ 2 DE DÉMO COMPILER.

MAXAM ASSEMBLEUR-DÉSASSEMBLEUR

ASSEMBLEUR-DÉSASSEMBLEUR, SYSTÈME COMPLET DE DÉVELOPPEMENT DU Z 80.
LE NEC + ULTRA DU PROGRAMMEUR.
MENU DÉROULANT : LOAD, MERGE, SAVE, PRINT, FIND REPLACE, ETC.
ROM : **399 F** CASSETTE : **275 F** DISC : **299 F**

DISCBASE ....229 F

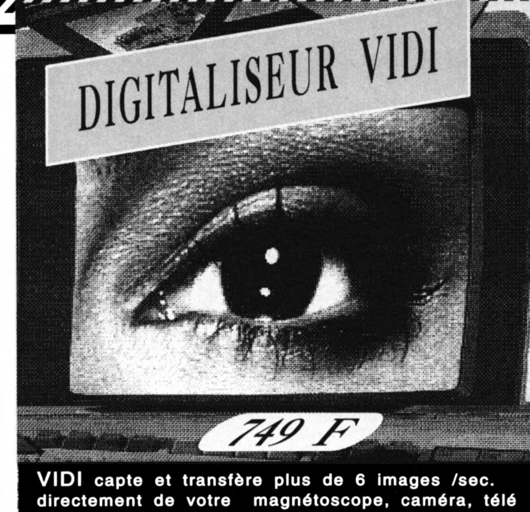
LE SEUL GESTIONNAIRE ULTRA RAPIDE DE DISQUETTES !

" 99 % DES UTILISATEURS DE DISQUETTES TROUVERONT QUE **DISCBASE EST INDISPENSABLE!**
DISCBASE EST UN GESTIONNAIRE DE BASE DE DONNÉES SPECIALISÉ DANS LE CLASSEMENT, LA RECHERCHE DE DISQUETTES ET DES FICHIERS QU'ELLES CONTIENNENT.POUR CONSTRUIRE VOTRE BASE DE DONNÉES VOUS N'AVEZ QU'À INSÉRER VOS DISQUETTES DANS LE LECTEUR, LES UNES À LA SUITE DES AUTRES ET LE PROGRAMME LIRA ET ENREGISTRERA LEUR CATALOGUE.VOUS POUVEZ DONC RECHERCHER ET RETROUVER EN MOINS D'UNE SECONDE LA DISQUETTE DANS LAQUELLE SE TROUVE UN FICHIER.
PLUS DE PAGAILLE, PLUS DE TEMPS PERDU EN RECHERCHES INUTILES !
* JONGLE COMME UN CHAT AVEC LES CATS *MET À JOUR AUTOMATIQUEMENT LA LISTE DES CATALOGUES
*LISTE ENTIÈREMENT LES DISQUETTES ET LES FICHIERS
*IMPRIME LES LISTES ET CATALOGUES.

KWIKFILE ....199 F

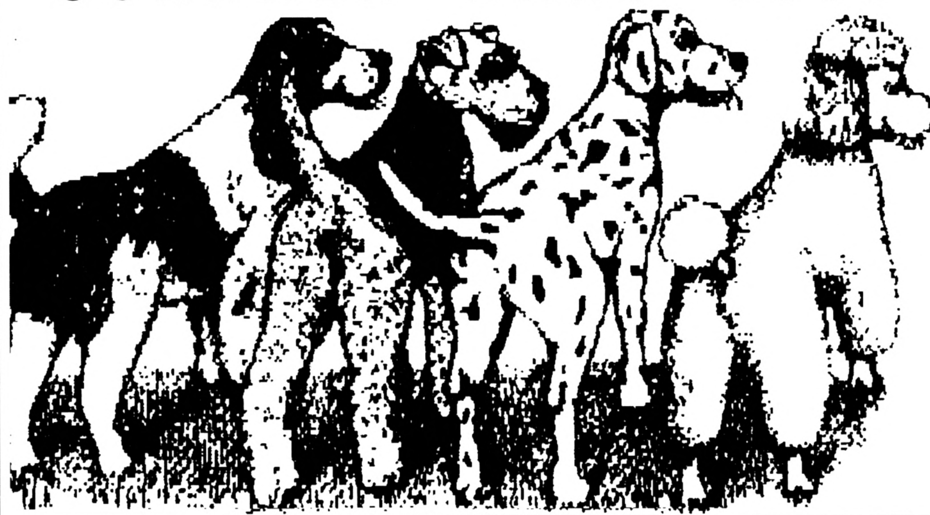
UN PUISSANT GESTIONNAIRE DE DONNEES, POUR LE PRIX D'UN SIMPLE JEU !

UNE BASE DE DONNÉES À FAIBLE PRIX POUR UNE MANIPULATION RAPIDE ET AISÉE DE FICHIERS DE DONNÉES.
CARACTÉRISTIQUES : UTILISATION À 100% PAR MENU * JUSQU'À 19 RUBRIQUES PAR ENREGISTREMENT * TOTAL DES RUBRIQUES * LONGUEUR DE TOUS LES CHAMPS DE VARIABLES *28 CARACTÈRES PAR RUBRIQUE(PLUS POSSIBLE MAIS PAS AFFICHÉ) * JUSQU'À 22000 OCTETS PAR CHAMP * TRI ALPHA-NUMÉRIQUE SUR TOUS LES CHAMPS * RECHERCHE RAPIDE PAR TOUCHE QUI AFFICHE SUR L'ÉCRAN TOUS LES ENREGISTREMENTS CONTENANT LES DONNÉES DÉSIRÉES * IMPRESSION DE TOUTES LES RUBRIQUES DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE *RÉPONSE AVEC OU SANS NOM DE CHAMP * CALCULS DANS LES RUBRIQUES (IDÉAL POUR TENUE DE STOCK...) POSSIBILITÉ DE CHANGER DE FORMULE DE CALCUL DANS TOUTE RUBRIQUE ET D'EN AJOUTER * CATALOGUE DE FICHIERS GÉRÉS PAR MENUS.



VIDI capte et transfère plus de 6 images /sec. directement de votre magnétoscope, caméra, télé vers votre ordinateur
- Sauvegarde sur cassette ou disquette
- Travaille en MODES 0, 1 ou 2
- 16Ko de mémoire vidéo additionnelle
- Contrôleur d'images incorporé
- Compatible OCP ART STUDIO
- Livré avec câble RCA, BNC + câble PERITEL

SCANNER DART 795F



REPRODUISEZ DES IMAGES GRÂCE AU SCANNER DART

UN OUTIL REMARQUABLE DE REPRODUCTION D'IMAGES, DOCUMENTS DESSINS, PHOTOS, ETC.
COMPATIBLE: AVEC * DMP 2000/2160/3000/3160* AMX PAGEMAKER, SOURIS ET CRAYON.* CPC DISK OU CASSETTE (À PRÉCISER)
DESCRIPTIF : AGRANDISSEMENT X1 - X2 - X3 - X6 * ZOOM * PRINT * LOAD * SAVE * COPY * EDIT * RAJOUT DE TEXTE * 1 OU 2 ECRANS IMPRESSIONS DEMI OU PLEIN FORMAT * ROTATION ECRAN DE 180°.

PAGE PUBLISHER PAO: ...325 F

* PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR 6128
* CRÉEZ TRES FACILEMENT VOS DOCUMENTS, POSTERS, PETITS JOURNAUX, LOGOS, FANZINES, ETC.......
* PAGE PUBLISHER P.A.O. PERMET LE CONTRÔLE, AUSSI BIEN DE L'IMPRESSION QUE DU GRAPHISME.
* COMPATIBLE TOUTES IMPRIMANTES MATRICIELLES, EPSON, DMP 2160/3160
* GÉRÉ PAR ICONES ET MENUS, PAGE PUBLISHER P.A.O. PEUT ÊTRE PILOTÉ PARC CLAVIER OU JOYSTICK.
* RECONNU COMME LE N°1 DE LA MICRO EDITION PAR LA PRESSE EN **GB** POUR SON RAPPORT QUALITE/PRIX

PAGE PUBLISHER PICTURE DISC .... 159 F
(PLUS DE 400 FONTES ET DESSINS SUPPLEMENTAIRES)

PROTEXT TRAITEMENT DE TEXTE

AMSTRAD CPC 100% N° 40 " ***PROTEXT BRILLE PAR SES PERFORMANCES*** ..."
SANS AUCUN DOUTE LE **MEILLEUR** TRAITEMENT DE TEXTE SUR CPC, RECONNU COMME LE N° **1** PAR TOUTE LA PRESSE INFORMATIQUE.
COMPLET, PUISSANT, HYPER RAPIDE, D'UTILISATION **TRÈS FACILE**. COMPATIBLE TOUTES IMPRIMANTES.
ROM : **399 F** CASSETTE : **295 F** DISC : **349 F**

IMPRIMANTES

STAR LC200 COULEUR + **DRIVER** .... 2525 F

STAR LC200 COULEUR + **DRIVER**
+ ADVANCED **OCP ART STUDIO** .... 2690 F

STAR LC 20 .... 2090 F

STAR LC 20 + PROTEXT .... 2290 F

DRIVER IMPRIMANTE COULEUR .... 249 F

*ce driver permet d'imprimer toutes les images couleurs du **CPC** vers votre imprimante couleur STAR **LC10** ou **LC200** exclusivement.

"L'ATELIER DE L' ARTISTE" THE ADVANCED OCP ART STUDIO 249 F

OCP VOUS PERMET DE CREER UNE **IMAGE**, DE LA REDUIRE, AGRANDIR, COUPER, COLLER, INCLINER,COLORIER GRACE AUX 8 PISTOLETS, 16 PINCEAUX ET BROSSES À PEINTURE INCORPORÉS, PROJECTION D'OMBRES ET DE FONDS POSSIBLE.
SACRÉ MEILLEUR LOGICIEL DE DESSINS ET GRAPHISMES SUR CPC .

SUPER-PROMO ....695 F

COMPRENANT : **THE ADVANCED OCP ART STUDIO + UNE SOURIS GENIUS MOUSE + UN TAPIS SOURIS + UN PORTE SOURIS + UNE INTERFACE SOURIS. (SOURIS COMPATIBLE AVEC PAGE PUBLISHER PAO).**

PORTRAIT ASTRAL ....295 F

CERTAINEMENT LE **MEILLEUR** LOGICIEL D'ASTROLOGIE RÉALISÉ PAR LE PLUS **GRAND ASTROLOGUE** FRANCAIS.
PORTRAIT ASTRAL VOUS ENCHANTERA ET VOUS PERMETTRA DE **MIEUX** VOUS CONNAITRE.
THEMES ASTRALS - HORLOGES ASTRALES - PLANETES ASTRALES ETC,ETC.......



SI VOUS SOUHAITEZ **GELER** UN PROGRAMME , LE **COPIER** ENSUITE SUR **DISQUETTE** OU **CASSETTE**AUTOMATIQUEMENT EN APPUYANT SIMPLEMENT SUR UN BOUTON, **LA SEULE ET UNIQUE SOLUTION** C'EST **MULTIFACE 2.**
D'UNE UTILISATION SIMPLE À LA PORTÉE DE TOUS, GUIDÉ PAR UN ***MENU DÉROULANT*** .
APRÈS AVOIR **LANCE** LE PROGRAMME, VOUS POURREZ LE **STOPPER** , LE **SAUVEGARDER** OU ENCORE ***L'ÉTUDIER ET LE DÉTAILLER*** À VOTRE CONVENANCE, GRACE AU **MULTI - TOOLKIT** INCORPORÉ DANS **MULTIFACE 2.** EN APPUYANT SUR **RETURN** OU EN LE **RECHARGEANT** LA FOIS SUIVANTE IL ***REPRENDRA AUTOMATIQUEMENT,*** DEPUIS L'ENDROIT OU VOUS L'AVEZ **GELÉ**.

MULTIFACE2 + CPC 464/6128 .... 499 F
MULTIFACE2 + CPC 464/6128 PLUS .... 525 F

THE INSIDER ....159 F

L'INDISPENSABLE COMPAGNON DU MULTIFACE 2
VOULEZ-VOUS TOUT CONNAITRE À L'INTERIEUR D'UN PROGRAMME ! BRANCHEZ **THE INSIDER,** ***avec MULTIFACE 2,*** **LANCEZ** UN PROGRAMME, **GELEZ-LE** ET ALORS **THE INSIDER** VOUS REVÉLERA TOUT : IL **DÉSASSEMBLE** COMPLÈTEMENT, ***CHERCHE*** ET ***TROUVE*** TEXTES ET CODES, ***AFFICHE*** ET ***MODIFIE*** RAM ET REGISTRES DU Z 80, ***IMPRIME.***

AUGMENTEZ LA MEMOIRE DE VOTRE CPC !

AVEC DK'TRONICS
EXTENSION MÉMOIRE **64K** POUR CPC 464/664 .... **499 F**
EXTENSION MÉMOIRE **256K** POUR CPC 6128 .... **1090 F**
CRAYON OPTIQUE CASSETTE .... **225 F**
CRAYON OPTIQUE DISQUETTE .... **325 F**
EXTENSION MEMOIRE : AUGMENTE DE 64 K OU 128 K LA CAPACITÉ MÉMOIRE DE VOTRE CPC.
CRAYON OPTIQUE : PERMET D''EXPLOITER LES CAPACITÉS GRAPHIQUES DU CPC.

LECTEUR 3.50/ 800 K POUR CPC 1090 F

INDISPENSABLE POUR LES USAGERS AYANT BESOIN DE CAPACITÉ DE STOCKAGE 800 K * 80 PISTES * DOUBLE FACES. POUR L'UTILISER PLEINEMENT IL EST NÉCESSAIRE D'AVOIR UN DES 3 LOGICIELS SUIVANTS **RODOS * ROMDOS * RAMDOS**
* **ROMDOS** ET **RAMDOS** SONT DEUX LOGICIELS IDENTIQUES SAUF QUE ROMDOS EST EN ROM ET NÉCESSITE L'UTILISATION D'UN **ROMBOARD** POUR SON INSTALLATION, COMME RODOS.
***RAMDOS** EST LIVRÉ EN DISQUETTE. ILS SONT TOUS COMPATIBLES AVEC **AMSDOS**, **CPM 2.2** ET **CPM +**.
* **RODOS** LIVRÉ EN ROM EST LE PLUS COMPLET, IL OFFRE PLUS DE 50 COMMANDES SUPPLÉMENTAIRES, CONFIGURE AUTOMATIQUEMENT LE DRIVE B, OFFRE UN SILICON DISK, UN BUFFER D'IMPRIMANTE, L'ACCÈS DISK EST **3 FOIS PLUS RAPIDE**, COMPATIBLE AVEC **AMSDOS**, IDÉAL POUR LES UTILISATEURS **EXPÉRIMENTÉS**.
SI C'EST UNIQUEMENT LE STOCKAGE QUE L'ON RECHERCHE NOUS VOUS CONSEILLONS **ROMDOS** OU **RAMDOS**.

LECTEUR 3.50 + ROMDOS .... **1295 F**
LECTEUR 3.50 + RAMDOS .... **1195 F**
LECTEUR 3.50 + RODOS .... **1295 F**

PROGRAMMES AU KILO

Voici une nouvelle fournée de programmes au kilo. Il y a de tout : des jeux, des utilitaires, du graphisme. Il ne manque qu'un peu de musique pour compléter le tableau.

Pour satisfaire à certaines demandes, les P.A.K. pourront désormais atteindre les 2 Ko. Pour ceux qui auraient pu manquer quelques épisodes, voici de quoi il retourne : les P.A.K. (ou Programmes Au Kilo) sont des listings très courts mais qui peuvent être utiles aux débutants en leur faisant découvrir des astuces de programmation ou l'utilisation des différentes commandes du BASIC.

Qui réalise les P.A.K. ? Mais tout simplement les lecteurs de CPC Infos et il n'est pas nécessaire d'être un super programmeur pour présenter ses oeuvres : quelques lignes de BASIC peuvent constituer un P.A.K. Il n'est pas nécessaire de nous envoyer une disquette, un simple listing suffit à notre bonheur.

Ce mois-ci, je vous présente 8 P.A.K. différents :

CARMAGIK.BAS : Ce jeu de Nicolas Frémont occupe 2 Ko, mais il s'agit tout de même d'un P.A.K. puisque les règles du jeu ont été modifiées (voir plus haut). On vous propose de résoudre le carré magique en disposant les nombres placés dans le tableau. Le but est d'obtenir une somme identique sur toutes les lignes et sur toutes les colonnes. Le programme vous demandera d'abord le numéro de la première case à permuter puis le numéro de la deuxième case. Lorsque vous aurez réussi, le programme vous donnera le nombre d'essais pour aboutir à ce résultat.

DATFACIL.BAS : encore un programme de Nicolas Frémont. Il permet (le programme, pas Nicolas) de saisir des datas d'une manière plus rapide : après avoir saisi le court listing, il vous sera demandé le nombre d'octets par ligne (souvent 16) et le nombre de caractères de la somme de contrôle. Ensuite il faudra taper (par exemple) AUTO 100 pour afficher les numéros de ligne, un espace et toute la série de datas collés les uns aux autres suivis par la somme de contrôle. Un simple appui sur Enter affichera alors la ligne complète avec l'instruction «DATA» et toutes les virgules nécessaires. Attention, le programme ne vérifie pas la somme de contrôle, donc méfiance.

LEVER.BAS : Les heures du lever et du coucher du soleil, ça vous intéresse ? Il vous suffit de taper le programme «lever.bas» pour obtenir ces données. Attention, lors de l'entrée des données, n'oubliez pas de préciser le signe des coordonnées. Pour la latitude : + au Nord, - au Sud et pour la longitude -à l'Est et + à l'Ouest. Les résultats doivent être corrigés en ajoutant 2 heures en été et 1 heure en hiver.

MEMORY.BAS est un jeu de Nicolas Haignere, il s'agit d'une version du célèbre jeu électronique «Simon». Vous devez recomposer la série de couleurs et de sons choisie aléatoirement par l'ordinateur. Aux quatre rectangles de couleur de l'écran correspondent les quatre touches : F4, F5, F2 et F1. Commencez par choisir votre niveau (de 1 à 7), puis regardez attentivement l'écran et tentez de reproduire la séquence lorsque «GO» apparaitra.

POMME.BAS, proposé par Aurélien Gérard, a pour fonction de dessiner une pomme verte sur l'écran. C'est tout et c'est purement esthétique.

REKANOID.BAS sort de l'imagination d'un auteur allemand mais il a été modifié par mes soins afin d'être plus simple, mieux animé et plus coloré. Vous pouvez le modifier en choisissant les couleurs à la ligne 10 et en modifiant le nombre de points nécessaires pour terminer le jeu (ligne 120, IF P=28, diminuez le 28 pour obtenir un niveau de jeu inférieur). Rien ne vous empêche d'ailleurs de faire d'autres modifications : «bouclage» du programme en cas de réussite ou d'échec. En effet, dans cette version, le programme stoppe dès le Game Over. Au fait le thème du jeu est de casser des briques : cela pour prouver qu'il est tout-à-fait possible de réaliser des jeux fonctionnels en 1 Ko.

SATELIT.BAS sera utile aux possesseurs de récepteurs satellite : après avoir entré les coordonnées de la station de réception et celle du satellite, vous obtiendrez l'orientation de votre antenne parabolique.

Voila, c'est tout pour ce mois-ci. Je vous donne rendez-vous au mois prochain en espérant que vous enverrez vos propres P.A.K. à l'adresse suivante :

Editions SORACOM CPC-Infos - P.A.K.
La Haie de Pan 35170 Bruz

CARMAGIK.BAS

```
1Ø '                                                      >LA
2Ø ' CARMAGIK par  Nicolas   FREMONT                      >LB
3Ø '            pour CPC INFO (fo-PAK)                    >LC
4Ø '                                                      >LD
5Ø ' (C) PISTACHOS SOFTWARE -juin 92-                     >LE
6Ø '                                                      >LF
7Ø CLS:MODE 2:INK Ø,1:INK 1,24:BORDER 1:PAPER Ø:PEN 1     >WT
8Ø LOCATE 53,2Ø:PRINT "CARMAGIK par NICOLAS FREMONT"      >BL
9Ø LOCATE 59,22:PRINT "(C) PISTACHOS SOFTWARE"            >RT
1ØØ LOCATE 7Ø,24:PRINT "-juin 1992-"                      >EN
11Ø FOR i=1 TO 321:PLOT 1,i:PLOT 81,i:PLOT 161,i:PLOT 2   >AW
41,i:PLOT 321,i:NEXT
12Ø FOR i=65 TO 321:PLOT 4Ø1,i:NEXT                       >CT
13Ø FOR i=1 TO 4Ø1:PLOT i,65:PLOT i,129:PLOT i,193:PLOT   >CV
 i,257:PLOT i,321:NEXT
14Ø FOR i=1 TO 321:PLOT i,1:NEXT                          >ZR
15Ø FOR i=2 TO 32 STEP 1Ø:LOCATE i,23:PRINT "TOTAL":NEX   >AT
T
16Ø FOR i=7 TO 22 STEP 4:LOCATE 42,i:PRINT "TOTAL":NEXT   >ZA

17Ø DIM n(16)                                             >CB
18Ø FOR i=1 TO 16:n(i)=i:NEXT                             >XH
19Ø FOR j=7 TO 22 STEP 4:FOR i=2 TO 32 STEP 1Ø:LOCATE i   >LV
,j:d=d+1:PRINT "No";d:NEXT i,j
2ØØ PAPER 1:PEN Ø                                         >LE
21Ø d=Ø                                                   >MJ
22Ø FOR j=8 TO 2Ø STEP 4:FOR i=7 TO 37 STEP 1Ø:LOCATE i   >HX
,j:d=d+1:PRINT n(d):NEXT i,j
23Ø FOR i=1 TO 4:t(i)=n(i*4)+n(i*4-1)+n(i*4-2)+n(i*4-3)   >EY
:NEXT
24Ø FOR i=5 TO 8:t(i)=n(i-4)+n(i)+n(i+4)+n(i+8):NEXT      >WJ
25Ø d=5                                                   >NH
26Ø FOR i=7 TO 37 STEP 1Ø:LOCATE i,24:PRINT t(d):d=d+1:   >DE
NEXT
27Ø d=1                                                   >NF
28Ø FOR i=8 TO 2Ø STEP 4:LOCATE 47,i:PRINT t(d):d=d+1:N   >CC
EXT
29Ø FOR i=2 TO 8:IF t(i)=t(1) THEN NEXT:CLS:MODE Ø:INK    >TF
1,24,1:PAPER Ø:PEN 1:PRINT "       BRAVO":GOTO 4ØØ
3ØØ PAPER Ø:PEN 1                                         >LF
31Ø LOCATE 1,1:PRINT "Coup:";z+1;"   "                    >FV
32Ø z=z+1                                                 >GD
33Ø LOCATE 45,3:PRINT "  "                                >UE
34Ø LOCATE 45,4:PRINT "  "                                >UG
35Ø LOCATE 1,3:INPUT "Indiquez le 1er  numero de case a   >GX
 changer : ",y
36Ø LOCATE 1,4:INPUT "Indiquez le 2eme numero de case a   >HK
 changer : ",x
37Ø IF y<1 OR y>16 OR x<1 OR x>16 THEN LOCATE 1,1:PEN Ø   >TA
:PAPER 1:PRINT "IMPOSSIBLE":PEN 1:PAPER Ø:GOTO 33Ø
38Ø o=n(y):p=n(x):n(y)=p:n(x)=o                           >AE
39Ø GOTO 2ØØ                                              >ZA
4ØØ IF INKEY$="" THEN 4ØØ ELSE INK 1,24                   >DB
41Ø MODE 1                                                >HD
42Ø PRINT "Vous avez reussi ce carre magique en"          >FR
43Ø PRINT                                                 >NK
44Ø PRINT z;"coups, encore bravo."                        >KG
45Ø IF INKEY$="" THEN 45Ø ELSE END                        >AB
```

DATFACIL.BAS

```
1Ø '                                                      >LA
2Ø ' DATFACIL par  Nicolas   FREMONT                      >LB
3Ø '            pour CPC INFO (P.A.K.)                    >LC
4Ø '                                                      >LD
5Ø ' (C) PISTACHOS SOFTWARE -juin 92-                     >LE
6Ø '                                                      >LF
7Ø MODE 2:BORDER 1:INK Ø,1:INK 1,24:PAPER Ø:PEN 1         >QD
8Ø PRINT "DATFACIL par NICOLAS FREMONT                    >DW
(C) PISTACHOS SOFTWARE -juin 1992-"
9Ø PRINT:INPUT "Nbr d'octets par ligne : ",nbra           >AF
1ØØ INPUT "Nbr de caracteres dans la somme de calculs :   >ZC
 ",nbrb
11Ø a$=CHR$(242):b$=CHR$(243):c$=",":d$="DATA "           >NE
12Ø FOR i=1 TO nbra*2+nbrb:e$=e$+a$:NEXT:e$=e$+d$         >TJ
13Ø FOR i=1 TO nbra:e$=e$+b$+b$+c$:NEXT:e$=e$+CHR$(13):   >JW
KEY 11,e$
14Ø PRINT "Vous pouvez taper votre ligne de DATAs avec    >ZK
seulement les octets, sans vous    preocuper des virgu
les et des "+CHR$(34)+"DATAs"+CHR$(34)+", appuyez sur [
ENTER] apres chaque ligne."
15Ø NEW                                                   >UJ
16Ø ' Attention ! Il faut sauvegarder                     >RH
17Ø ' le programme avant de le lancer.                    >RJ
```

LEVER.BAS

```
1 ' P.A.K. 9 par Martine COURRIER                         >FA
2 CLS:PRINT"LEVER ET COUCHER DU SOLEIL":PRINT:INPUT"JOU   >KY
R ET MOIS (Ex : 1Ø,8)      : ";DA,M:PRINT:INPUT"LATITUDE
 EN DEGRES, MINUTES  : ";A1,A2:INPUT"LONGITUDE EN DEGRE
S, MINUTES : ";O1,O2:PRINT:A3=A1+A2/6Ø:O3=O1+O2/6Ø:RADI
=57.2958:P1=3.14159/26
3 A3=A3/RADI:DIM N(12):FOR I=1 TO 12:READ N(I):NEXT I:D   >LQ
ATA Ø,31,59,9Ø,12Ø,151,181,212,243,273,3Ø4,334
4 K=N(M)+DA:DT=K-N(M):IF DT=32 THEN DT=1                  >HL
5 IF K<366 THEN 7                                         >EH
6 M=1:DA=1:K=1                                            >WJ
7 IF M=12 THEN 1Ø                                         >DG
8 IF K>N(M+1)THEN DT=K-(N(M+1))                           >YM
9 IF K>N(M+1)THEN M=M+1                                   >RD
1Ø X=P1*K/7:K=K+1:D=Ø.456-22.915*COS(X)-Ø.43*COS(2*X)-Ø   >FK
.156*COS(3*X)+3.83*SIN(X)+Ø.Ø6*SIN(2*X)-Ø.Ø82*SIN(3*X)
11 E=Ø.ØØ8ØØØØØ1+Ø.51*COS(X)-3.197*COS(2*X)-Ø.1Ø6*COS(3   >RN
*X)-Ø.15*COS(4*X)-7.317*SIN(X)-9.471*SIN(2*X)-Ø.391*SIN
(3*X)-Ø.242*SIN(4*X):DE=D/RADI:Y=TAN(DE)*TAN(A3):AR=-AT
N(Y/SQR(-Y*Y+1))+1.57Ø7633
12 AC=AR*RADI:RI=O3/15+AC/15:RI=RI-E/6Ø:ST=O3/15-AC/15:   >XG
ST=ST-E/6Ø:IF RI>24 THEN RI=RI-24
13 IF RI<Ø THEN RI=RI+24                                  >RX
14 IF(RI-INT(RI))>Ø.99 THEN RI=(INT((RI*1ØØ)+Ø.6))/1ØØ    >YW
15 R1=INT(RI):R2=(RI-INT(RI))*6Ø:IF ST>24 THEN ST=ST-24   >BB

16 IF ST<Ø THEN ST=ST+24                                  >TF
17 IF(ST-INT(ST))>Ø.99 THEN ST=(INT((ST*1ØØ)+Ø.6))/1ØØ    >YB
18 S1=INT(ST):S2=(ST-INT(ST))*6Ø:hh=INT(r2):jj=INT(s2):   >TZ
PRINT"Lever   : ";USING "###:###";R1;INT (r2):PRINT"Cou
cher : ";USING "###:###";S1;INT(S2):END
```

M E M O R Y . B A S

```
10 ' Memory Full par Nicolas Haignere                      >LA
20 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,4:INK 4,12:I >EV
NK 5,24
30 CLEAR:DIM t(50),g(50):MODE 0:INPUT "Level (1-7)",c:I >XX
F c<1 OR c>7 THEN 30
40 WINDOW #1,1,9,2,11:WINDOW #2,12,20,2,11:WINDOW #3,1, >LD
9,15,24:WINDOW #4,12,20,15,24
50 CLS:FOR z=2 TO 5:w=w+1:GOSUB 170:NEXT z               >KT
60 LOCATE 1,1:PRINT "  ":s=0:d=d+1:x=INT(RND(1)*4+1):IF >XK
 d=c*10 THEN PRINT "Gagn{":GOTO 150
70 t(d)=x:FOR t=1 TO 200:NEXT t                          >YC
80 FOR h=1 TO d:FOR t=1 TO 800/c:NEXT t:w=t(h):z=t(h)+1 >VE
:GOSUB 170:NEXT h
90 LOCATE 1,1:PRINT "GO"                                 >TE
100 IF INKEY(20)=0 THEN w=1:GOSUB 160                    >DZ
110 IF INKEY(12)=0 THEN w=2:GOSUB 160                    >DC
120 IF INKEY(13)=0 THEN w=3:GOSUB 160                    >DF
130 IF INKEY(14)=0 THEN w=4:GOSUB 160                    >DJ
140 IF g(s)<>t(s) THEN PRINT "Score : ";d-1:FOR s=10 TO >AR
 2000 STEP 40:SOUND 1,s,2:NEXT s:GOTO 150:ELSE IF s<d T
HEN 100:ELSE 60
150 CLEAR INPUT: CALL &BB18:GOTO 30                      >CU
160 s=s+1:g(s)=w:z=w+1                                   >RC
170 PAPER #w,0:CLS #w:SOUND 1,100/c*z:PAPER #w,z:CLS #w >NT
:FOR t=1 TO 300:NEXT t:RETURN
```

R E K A N O Ï D . B A S

```
5 ' P.A.K. 11 par Sebastien BOBACH (CPC international)  >FE
10 MODE 1:PAPER 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,25:INK 2,5:INK >ZV
 3,15:PEN 3:ENV 1,15,-1,4:PRINT" (---------------------
---------)":FOR a=2 TO 21:LOCATE 2,a:PRINT"!":LOCATE 33
,a:PRINT"!":NEXT:LOCATE 34,2:PRINT"Points:":LOCATE 34,8
:PRINT"Vie(s):":c=14
20 FOR a=3 TO 32:PEN 2:LOCATE a,INT(RND*11)+2:PRINT CHR >BZ
$(143):NEXT:FOR l=1 TO 4:GOSUB 120:IF l>3 THEN LOCATE 1
3,11:PRINT"GAME OVER":END
30 CALL &BB18:PEN 1:x=INT(RND*29)+4:y=2:d=-1:b=1:LOCATE >GB
 c,22:PRINT"       ":c=15
40 LOCATE x,y:PRINT" ";:IF INKEY(8)=0 AND c>1 THEN c=c- >ZX
1
50 IF INKEY(1)=0 AND c<29 THEN c=c+1                    >BV
60 x=x+d:y=y+b:IF x<4 THEN d=1                          >YL
70 IF y=21 AND x<c OR y=21 AND x>c+4 THEN SOUND 1,1911, >NL
0,15,1:NEXT ELSE IF y=21 THEN b=-1
80 IF y<3 THEN b=1                                      >LU
90 IF x>31 THEN d=-1                                    >MG
100 IF TEST(x*16-1,(25-y)*16)=2 THEN p=p+1:SOUND 129,10 >WV
6,0,15,1:GOSUB 120:IF y>2 THEN b=b*-1
110 LOCATE x,y:PRINT CHR$(231);:LOCATE c,22:PRINT" ---- >NV
 ";:GOTO 40
120 LOCATE 35,4:PRINT USING"###";p:LOCATE 36,10:PRINT 4 >TJ
-l:IF p=28 THEN LOCATE 14,11:PRINT"SUPER !":END
130 RETURN                                              >YK
```



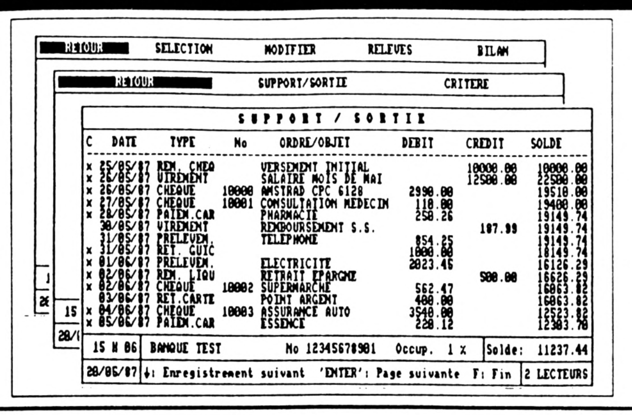
P O M M E . B A S

```
5 'pak 5 par Aurelien GERARD      >FE
10 o=1                            >HE
20 x=350                          >XC
30 y=250                          >XD
40 MODE 2                         >BH
50 INK 0,0                        >FC
60 BORDER 0                       >VK
70 INK 1,18                       >ND
80 DEG                            >LA
90 MOVE 0,0                       >RB
100 ORIGIN x,y                    >ZC
110 FOR a=0 TO 220                >HE
120 DRAW o*COS(a),o*SIN(a),1      >WH
130 DRAW o*SIN(a),o*COS(a),1      >WJ
140 o=o+1.2                       >RJ
150 NEXT                          >EB
160 o=1                           >PE
170 x=405                         >DF
180 y=310                         >DC
190 MOVE 0,0                      >YA
200 ORIGIN x,y                    >ZD
210 FOR a=0 TO 45                 >BE
220 DRAW o*COS(a),o*SIN(a),1      >WJ
230 DRAW o*SIN(a),o*COS(a),1      >WK
240 o=o+1.2                       >RK
250 NEXT                          >EC
```

S A T E L I T . B A S

```
10 ' P.A.K. 10  par Dominique COURRIER                   >LA
20 MODE 2:CLEAR:PRINT"Orientation d'antennes paraboliqu >JC
es pour la t{l{vision par satellite":PRINT:PRINT"Coordo
nn{es de la station de r{ception":INPUT"Latitude  (Degr
{s,Minutes)    : ";D,M:LAT=D+M/60:INPUT"Longitude (Degr{
s,Minutes)    : ";D,M
30 INPUT"             (E)st  /  (O)uest    : ";A$:LON1=D+M/6 >KH
0:PRINT:PRINT:PRINT"Position du satellite sur l'{quateu
r":INPUT"             (Degr{s,Minutes)    : ";D,M:INPUT"
        (E)st  /  (O)uest    : ";B$:LON2=D+M/60:A$=UPPER$(
LEFT$(A$,1)):B$=UPPER$(LEFT$(B$,1))
40 IF A$=B$THEN LON=LON2-LON1 ELSE LON=LON2+LON1         >TH
50 IF LON2>LON1 THEN IF B$="E"THEN R$="E"ELSE R$="O"     >UU
60 IF LON2<=LON1 THEN IF A$="E"THEN R$="E"ELSE R$="O"    >VB
70 L1=PI/180*LAT:L2=PI/180*LON:AZ=(ATN(TAN(L2)/SIN(L1)) >PE
)*180/PI:SI=(ATN((COS(L1)*COS(L2)-0.15)/SQR(1-COS(L1)^2
*COS(L2)^2)))*180/PI:PRINT:PRINT:PRINT"Orientation de l
'antenne parabolique ":PRINT:PRINT"Azimuth     : ";
80 PRINT INT(AZ);"Degr{s";INT((AZ-INT(AZ))*60);"Minutes >EU
 - ";:IF R$="E"THEN PRINT"Est"ELSE PRINT"Ouest"
90 PRINT"El{vation    : ";:PRINT INT(SI);"Degr{s";INT((S >BR
I-INT(SI))*60);"Minutes":END
```

GESTION BANCAIRE



Avec ce logiciel de Gestion, vous allez pouvoir gérer votre comptabilité personnelle de manière simple et fiable :

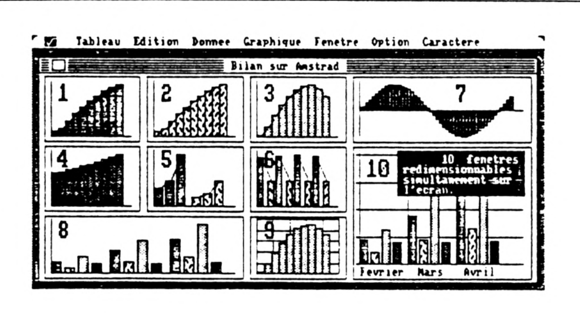
Quelques caractéristiques :

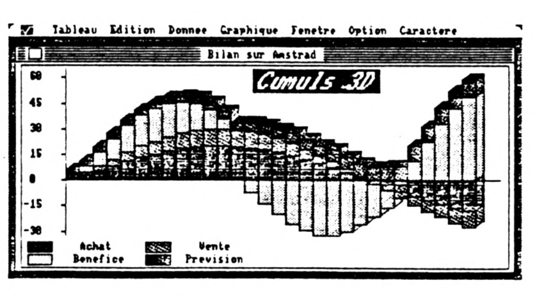
- Gère de 1 à 10 comptes. Protection possible de chaque compte par code d'accès
- Capacité de plus de 14000 opérations.
- Sorties écran, imprimant ou fichier texte.
- Sorties multicritères :
  - Relevé de compte avec solde réel.
  - Relevé de compte avec solde opérations pointées
  - Recherches entre dates / entre montants min et max...
  - Liste des chèques émis entre deux dates ou numéros.
- Bilan des différents comptes.
- Copie d'écran à tout moment.
- Utilitaires d'écran et d'imprimante.
- Saisies guidées et protégées contre les erreurs.
- Commandes par barres de menus.

GRAPHEUR

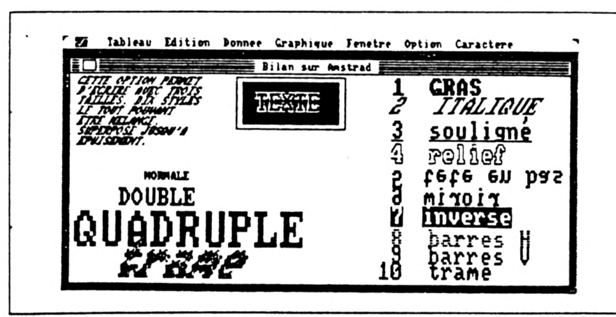
Visualisez vos données sous formes de graphiques

Avec ce logiciel très puissant, vous allez apporter un style professionnel à vos documents.
Les données peuvent être entrées manuellement ou provenir d'autres logiciels.
14 types de représentations graphiques (ligne, camembert, histogramme, cumul, courbe, surface, nuage de points, pyramides...) sont affichables.
Vous disposez de 10 fenêtres entièrement indépendantes dont vous pouvez déterminer les positions, tailles...
Tous les paramètres des graphiques sont modifiables (hauteur, épaisseur des traits, profondeur pour les représentations en 3 dimensions...)





Pour présenter vos réalisations, vous disposez d'un puissant module d'écriture vous proposant de mutilples possibilités :



GRAPHEUR fonctionne sur CPC 664/6128/6128+, et est accompagné d'un manuel de plus de 50 pages vous permettant d'exploiter aun maximum ses capacités.

GESTION DE FICHIERS

SELECTION DE FICHIER

ESSAI MAILING

COMMANDES

RETOUR AU MENU................F1
CHANGEMENT DE LECTEUR.........F2
CREATION DE FICHIER...........F3

SELECTION DU FICHIER..........F4
EFFACER LE FICHIER............F5
INFORMATIONS..................F6
SAUVEGARDE FICHIER MEMOIRE....F7

TOUCHES CURSEUR...........↑ ↓

01/08/88 | --H-- | FICHIER:ESSAI | IMPRIMANTE:NON | LIBRE:100 % | ENR. No:

LECTEUR A:

Enfin une gestion de fichiers puissante et conviviale !

L'utilisation des 128 Ko de votre micro donne à ce logiciel des capacités remarquables. Avec ses barres de menus et sa gestion des entrées/sorties empêchant toute erreur de manipulation, vous parvenez rapidement au résultat désiré.
3 types de champs sont possibles (Caractères, logiques et dates avec controle de validité), les enregistrements peuvent avoir une taille de 255 caractères,et chaque fichier peut posséder jusqu'à 20 champs !.
La saisie des données se fait au moyen d'un éditeur pleine page.
Bien sur la modification ou la suppression d'enregistrements est possible. Vous accédez aux enregistrements désirés soit par leur numéro, soit par n'importe quel critère portant sur un ou plusieurs champs (Par exemple : NOM="DUPONT" OU NOM="DURAND").
Vous pouvez trier votre fichier sur n'importe quel champ en sens ascendant ou descendant.
Les sorties sur écran ou imprimante correspondent toujours à vos désirs : Un module de création de masques de sorties vous permet de placer les champs où vous le souhaitez sur l'écran ou sur l'imprimante !

BON DE COMMANDE à retourner à

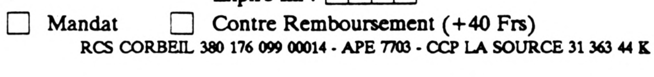
MICROLOGIC EDITION - B.P. 18 - 91211 DRAVEIL CEDEX
Répondeur : (1) 69.21.61.65 - Minitel : (1) 69.24.49.08

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....

Je vous prie de bien vouloir me faire parvenir les produits suivants :

☐	Gestion bancaire 6128/6128+ (Disquette 3")	265,00 Frs
☐	Gestion de Fichiers 6128/6128+ (Disquette 3")	310,00 Frs
☐	Grapheur 664/6128/6128+ (Disquette 3")	295,00 Frs
☐	Pack 1 : Gestion bancaire+Gestion de fichiers	485,00 Frs
☐	Pack 2 : Gestion bancaire+Grapheur	465,00 Frs
☐	Catalogue des produits pour CPC	GRATUIT

Je choisis de régler le montant de ma commande par :



☐ Chèque ☐ C.B. No : ____ ____ ____ ____
Expire fin : ____
☐ Mandat ☐ Contre Remboursement (+40 Frs)

RCS CORBEIL 380 176 099 00014 - APE 7703 - CCP LA SOURCE 31 363 44 K



DESSIN

Sébastien BIGEARD

Valable pour CPC 6128

"DESSIN" peut vous permettre de créer des écrans pour vos jeux (présentation, décors, ...) ou tout simplement de dessiner pour le plaisir.

Vous pouvez avoir jusqu'à 4 images à la fois en mémoire. Pour chaque image, vous pouvez modifier la palette de couleurs comme vous le désirez, celle-ci étant sauvegardée avec l'image.

Ce programme fonctionne dans les 3 modes. Il permet donc de créer des images, de les sauvegarder et de les recharger.

Attention ! Une image créée dans un mode ne peut être rechargée dans un autre mode. (vous pouvez essayer!)

Lorsque vous dessinez (à l'aide des touches fléchées), vous avez accès à 2 menus :

- Touche espace = menu général
- Touche return = menu graphique

Tapez ce listing et sauvegardez le sous le nom de "DESSIN". Ce programme fonctionne à l'aide du programme BANKMAN situé sur la disquette système n°1 (CP/M PLUS) livré avec l'ordinateur.

Pour utiliser "Dessin", vous devez donc charger d'abord BANKMAN (run "Bankman") puis ensuite charger DESSIN (run "Dessin").

D E S S I N . B A S

```
1Ø ' N'oubliez pas de charger                              >LA
2Ø '                                                       >LB
3Ø ' "BANKMAN" avant ce programme !                        >LC
4Ø '                                                       >LD
5Ø '  *********************                                >LE
6Ø '  *      DESSIN        *                               >LF
7Ø '  *                    *                               >LG
8Ø '  *        par         *                               >LH
9Ø '  *                    *                               >LJ
1ØØ '  * S{bastien BIGEARD *                               >RB
11Ø '  * 4,Ch. du Rabotteau*                               >RC
12Ø ' * 4953Ø  BOUZILLE   *                                >RD
13Ø ' *********************                                >RE
14Ø '                                                      >RF
15Ø SYMBOL 255,224,224:MODE 1:TAG:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3 >JU
,Ø:INK Ø,Ø:BORDER Ø:BORDER Ø
16Ø co=1:ti$="DESSIN":long=LEN(ti$):longp=long*8:h=(639 >UD
-long*48)/2
17Ø MOVE 1,399:GRAPHICS PEN 1:PRINT ti$;:PEN 2          >PC
18Ø rh=h:hc=1:v=216:vc=398:FOR i=1 TO 8:FOR ii=1 TO lon >KL
gp:co=co+1:IF co>2 THEN co=1
19Ø IF TEST(hc,vc)=1 THEN MOVE h,v:GRAPHICS PEN co::PRI >RM
NT CHR$(255);
2ØØ h=h+6:hc=hc+2:NEXT                                  >RV
21Ø v=v-6:vc=vc-2:hc=1:h=rh:NEXT:TAGOFF                 >LB
22Ø LOCATE 1,1:PRINT "          ":LOCATE 12,2:PEN 1:PRINT >YE
"SEBASTIEN  BIGEARD":PEN 3:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T TAB(17) "PRESENTE"
23Ø INK 1,24:INK 2,15:INK 3,2                           >VP
24Ø GOSUB 2Ø7Ø                                          >PG
25Ø ON ERROR GOTO 227Ø                                  >QG
26Ø DIM cp(5,16)                                        >AC
27Ø MODE 1:INK Ø,Ø:PAPER Ø:BORDER Ø:INK 1,24:PEN 1      >RW
28Ø LOCATE 8,11:PRINT "Dans quel mode voulez-vous":LOCA >XM
TE 8,13:INPUT"travailler (Ø,1 ou 2) ";m
29Ø IF m<Ø OR m>2 THEN 28Ø                              >RV
3ØØ IF m<>2 THEN GOTO 35Ø                               >RB
31Ø FOR n=2 TO 5                                        >WB
32Ø cp(n,Ø)=Ø:cp(n,1)=24                                >RD
33Ø NEXT                                                >EB
34Ø nc=1:c=1:te=1:ep=1:col=8Ø:GOTO 42Ø                  >GB
35Ø IF m<>1 THEN GOTO 4ØØ                               >RB
36Ø FOR n=2 TO 5                                        >WG
37Ø cp(n,Ø)=Ø:cp(n,1)=24:cp(n,2)=2:cp(n,3)=6            >ML
38Ø NEXT                                                >EG
39Ø nc=3:c=1:te=1:ep=2:col=4Ø:GOTO 42Ø                  >GF
4ØØ FOR n=2 TO 5:FOR z=Ø TO 14:cp(n,z)=z:NEXT:cp(n,15)= >JG
24:NEXT
41Ø nc=15:c=15:te=15:ep=2:col=2Ø                        >BA
42Ø cc=c:MODE Ø                                         >ZD
43Ø INK Ø,Ø:BORDER Ø:PAPER Ø                            >VH
```



```
440 CLS                                                      >UC
450 FOR n=2 TO 5                                             >WG
460 :SCREENCOPY,n,1:NEXT                                     >WG
470 bb=1                                                     >WK
480 '*** menu ***                                            >TC
490 MODE 1                                                   >JB
500 INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0                                 >VG
510 INK 1,24:INK 2,2                                         >MM
520 PAPER 2:LOCATE 15,3:PEN 1:PRINT"MENU GENERAL":PAPER >DG
 0
530 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(7) "1 -> Cr{er ou reche >MF
rcher image":PRINT
540 PRINT TAB(7) "2 -> Charger image":PRINT                  >RH
550 PRINT TAB(7) "3 -> Stocker image":PRINT                  >RU
560 PRINT TAB(7) "4 -> Contenu disque":PRINT                 >UA
570 PRINT TAB(7) "5 -> Instructions":PRINT                   >RB
580 PRINT TAB(7) "6 -> Fin du programme"                     >NA
590 PEN 2:LOCATE 7,22:INPUT"Votre choix ";ch                 >TC
600 IF ch<1 OR ch>6 THEN 480                                 >UT
610 IF ch<>6 THEN GOTO 670                                   >TZ
620 CLS:PEN 1:LOCATE 13,11:PRINT"FIN DE PROGRAMME":LOCA >XU
TE 4,13:PEN 2:PRINT"(Pensez @ sauvegarder vos images)"
630 LOCATE 12,25:PEN 1:INPUT"Confirmation o/n ";r$           >BE
640 IF r$<>"o" AND r$<>"n" THEN 630                          >AE
650 IF r$="o" THEN END                                       >PQ
660 GOTO 480                                                 >AA
670 IF ch=4 THEN CLS:|DIR,"*.bin":GOSUB 2070:GOTO 480        >YB
680 IF CH=5 THEN IN=1:GOTO 1850                              >YB
690 LOCATE 7,22:INPUT"No d'image entre 2 et 5 ";s:LOCAT >KQ
E 7,22:PRINT"                              "
700 IF s<2 OR s>5 THEN 690                                   >RP
710 IF ch<> 1 THEN GOTO 750                                  >TG
720 MODE m                                                   >LF
730 GOSUB 2060                                               >PK
740 GOTO 960                                                 >AC
750 LOCATE 7,23:PRINT"(8 car. maxi)":LOCATE 7,22:INPUT" >HH
Nom de l'image ";n$
760 IF ch=3 THEN 860                                         >MP
770 '*** charger ***                                         >TE
780 MODE m                                                   >MB
790 nn$=N$+".COU":OPENIN NN$                                 >WH
800 FOR z=0 TO nc:INPUT#9,cp(s,z):NEXT                       >HJ
810 CLOSEIN                                                  >FA
820 FOR z=0 TO nc:INK z,cp(s,z):NEXT                         >EQ
830 LOAD n$                                                  >RA
840 |SCREENCOPY,s,1                                          >QD
850 GOTO 480                                                 >AB
860 '*** stocker ***                                         >TE
870 MODE m                                                   >MB
880 nn$=n$+".COU":OPENOUT nn$                                >YB
890 FOR z=0 TO nc:WRITE#9,cp(s,z):NEXT                       >HN
900 CLOSEOUT                                                 >RK
910 GOSUB 2060                                               >PK
920 LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(col)                             >AV
930 SAVE n$,b,49152,16384                                    >TG
940 GOTO 480                                                 >AB
950 '*** dessin ***                                          >TE
960 PRINT CHR$(23);CHR$(1):GRAPHICS PEN cc:PLOT x,y          >WT
970 '                                                        >TG
```

```
980 IF INKEY(18)=0 THEN GOSUB 2300:GRAPHICS PEN cc:PLOT >ED
 x,y:|SCREENCOPY,s,1:CLEAR INPUT:PRINT CHR$(23);CHR$(0)
:GOSUB 1150
990  IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 2300:GRAPHICS PEN cc:PLO >CD
T x,y:|SCREENCOPY,s,1:CLEAR INPUT:PRINT CHR$(23);CHR$(0
):GOTO 480
1000 IF t=0 THEN GRAPHICS PEN cc:PLOT x,y                    >JK
1010 IF INKEY(0)=0 THEN y=y+1                                >WD
1020 IF INKEY(2)=0 THEN y=y-1                                >WJ
1030 IF INKEY(8)=0 THEN x=x-ep                               >YN
1040 IF INKEY(1)=0 THEN x=x+ep                               >YE
1050 IF x<0 THEN x=0                                         >NF
1060 IF x>639 THEN x=639                                     >RZ
1070 IF y<0 THEN y=0                                         >NK
1080 IF y>383 THEN y=383                                     >RV
1090 IF INKEY(6)=0 THEN t=1:PRINT CHR$(23);CHR$(0)           >TC
1100 IF INKEY(22)=0 THEN t=0:PRINT CHR$(23);CHR$(1)          >UM
1110 IF t=1 THEN GRAPHICS PEN c:DRAW x,y:GOTO 1130           >TW
1120 GRAPHICS PEN cc:PLOT x,y                                >YX
1130 PEN te:LOCATE 1,1:PRINT "I.";S;" ":LOCATE 7,1:PRIN >RV
T CHR$(243);X:LOCATE 13,1:PRINT " ";CHR$(240);Y
1140 GOTO 970                                                >FH
1150 '*** menu graphique ***                                 >XK
1160 GOSUB 2050                                              >WH
1170 LOCATE 14,2:PAPER 2:PRINT "MENU GRAPHIQUE":PAPER 0 >BP

1180 PRINT:PRINT:PRINT                                       >UM
1190 PRINT TAB(7) "1 -> Changer une couleur":PRINT           >BY
1200 PRINT TAB(7) "2 -> Tracer un cercle":PRINT              >XD
1210 PRINT TAB(7) "3 -> Remplir une zone (FILL)":PRINT       >FR
1220 PRINT TAB(7) "4 -> Tracer une ligne":PRINT              >XP
1230 PRINT TAB(7) "5 -> Effacer l'image":PRINT               >VV
1240 PRINT TAB(7) "6 -> Changer coordonn{es":PRINT           >CA
1250 PRINT TAB(7) "7 -> Instructions":PRINT                  >TL
1260 PRINT TAB(7) "8 -> Quitter le menu"                     >MY
1270 PEN 2:LOCATE 7,24:INPUT"votre choix ";ch                >UZ
1280 IF ch<1 OR ch>8 THEN 1270                               >VB
1290 CLS:PEN 1:IF ch=8 THEN GOSUB 2060:PRINT CHR$(23);C >EJ
HR$(1):PLOT x,y:RETURN
1300 ON ch GOTO 1310,1590,1750,2110,1830,2020,1850           >QR
1310 LOCATE 2,7:PRINT"1 -> Changer de crayon":PRINT          >DG
1320 PRINT TAB(2) "2 -> Changer une encre avec INK":PRI >LZ
NT
1330 PRINT TAB(2) "3 -> Changer la bordure":PRINT            >ZG
1340 PRINT TAB(2) "4 -> Visualiser tous les crayons"         >GV
1350 LOCATE 2,16:PEN 2:INPUT"Votre choix ";ch                >UC
1360 IF ch<1 OR ch>4 THEN 1350                               >VV
1370 CLS:PEN 1                                               >TA
1380 ON ch GOTO 1390,1430,1560,1490                          >AE
1390 LOCATE 14,12:INPUT"No de crayon ";c                     >MP
1400 IF c<0 OR c>nc THEN 1390                                >VJ
1410 GOSUB 2060                                              >WG
1420 PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT x,y:RETURN                  >NQ
1430 LOCATE 14,11:INPUT"No de crayon ";i                     >MP
1440 IF i<0 OR i>nc THEN 1430                                >VW
1450 LOCATE 14,13:INPUT"No de l'encre ";cp(s,i)              >VA
1460 IF cp(s,i)<0 OR cp(s,i)>26 THEN 1450                    >FP
1470 GOSUB 2060:INK i,cp(s,i)                                >XT
1480 PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT x,y:RETURN                  >NX
```



```
1490 LOCATE 7,2:PEN 2:PRINT"No de crayon        No de l'e >WX
ncre":PEN 1
1500 FOR j=0 TO nc                                        >LC
1510 LOCATE 12,j+4:PRINT j                                >UX
1520 LOCATE 21,j+4:PRINT"->"                              >WC
1530 LOCATE 29,j+4:PRINT cp(s,j)                          >AJ
1540 NEXT:GOSUB 2070:CLS                                  >UE
1550 GOTO 1170                                            >MH
1560 LOCATE 15,12:INPUT"No d'encre ";bb                   >KU
1570 IF bb<0 OR bb>26 THEN 1560                           >WP
1580 GOSUB 2060:PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT x,y:RETURN    >AA
1590 LOCATE 9,9:PRINT"1 -> Tracer un cercle"              >UX
1600 PRINT:PRINT TAB(9) "2 -> Tracer un disque"           >XD
1610 PEN 2:LOCATE 9,14:INPUT"Votre choix ";ch             >UN
1620 IF ch<1 OR ch>2 THEN 1610                            >VQ
1630 CLS:PEN 1                                            >RK
1640 LOCATE 10,11:INPUT"Rayon (en pixels) ";r             >VQ
1650 LOCATE 10,13:INPUT"Angle (en degr{s) ";w             >VG
1660 IF w>360 THEN w=360                                  >RJ
1670 GOSUB 2060                                           >XE
1680 DEG                                                  >YG
1690 FOR j=1 TO w                                         >GD
1700 IF ch=1 THEN PLOT x+r*COS(j),y+r*SIN(j),c:GOTO 173 >BE
0
1710 MOVE x,y                                             >MK
1720 DRAW x+r*COS(j),y+r*SIN(j),c                         >BX
1730 NEXT                                                 >LC
1740 LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(col):PRINT CHR$(23);CHR$(1 >AH
):PLOT x,y:RETURN
1750 LOCATE 9,12:INPUT"No de crayon pour FILL ";f         >AP
1760 IF f<0 OR f>nc THEN GOTO 1750                        >ZX
1770 GOSUB 2060                                           >XF
1780 MOVE x+2,y+2                                         >LV
1790 FILL f                                               >TF
1800 LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(col)                         >BU
1810 PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT x,y                      >DH
1820 RETURN                                               >FE
1830 GOSUB 2060:CLS:x=0:y=0:t=0                           >AQ
1840 PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT x,y:RETURN               >NX
1850 MODE 2:INK 1,0:INK 0,10:BORDER 1:PAPER 0:CLS:PAPER >FD
 1:PEN 0:LOCATE 35,1:PRINT"INSTRUCTIONS":PAPER 0:PEN 1
1860 PRINT"Voici quelques explications pour vous guider >ZE
 :"
1870 PRINT                                                >WF
1880 PRINT"Menu g{n{ral -> touche 'ESPACE'    Menu grap >CD
hique -> touche 'RETURN'"
1890 PRINT:PRINT"Pour  dessiner, vous  devez bloquer  e >LK
n mode 'TRACER'. Pour cela, il vous suffitd'appuyer une
  fois sur la touche 'ENTER'. Vous pouvez ensuite dessi
ner  en vousd{pla\ant avec les touches du curseur."
1900 PRINT:PRINT"Pour d{placer le curseur sans dessiner >VQ
, vous avez deux solutions :"
1910 PRINT"   - vous appuyez  une fois sur la touche '$ >NW
' et vous pouvez vous d{placer  avec     les touches du
 curseur."
1920 PRINT"   - vous entrez directement les coordonn{es >TW
 du curseur en choisissant  l'option     dans le menu g
raphique."
1930 PRINT:PRINT"L'option 'Tracer une ligne' permet de  >TD
tracer une ligne automatiquement du  pointdu curseur gr
aphique au point que vous avez rentr{."
1940 PRINT:PRINT"Pour  remplir une  zone, vous  devez   >UN
d'abord tracer les  limites de cette zone.Celle-ci  doi
t toujours  etre bien  encadr{e par les  limites. Si la
 zone touche";
1950 PRINT"un bord de l'{cran  autre que le bord haut,  >FK
il n'est pas n{cessaire de tracer delimite le long de c
e bord. Apr}s cette op{ration, vous devez d{placer le c
urseur";
1960 PRINT"@ l'int{rieur  de la zone et ensuite vous po >RH
uvez  s{lectionner  l'option dans lemenu graphique."
1970 CLEAR INPUT                                          >LW
1980 LOCATE 32,25:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE"               >PN
1990 IF INKEY$="" THEN 1990                               >UV
2000 IF IN=1 THEN IN=0:GOTO 480                           >YN
2010 GOSUB 2060:PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT x,y:RETURN    >AN

2020 LOCATE 14,11:INPUT"coordonn{e X ";x                  >NF
2030 LOCATE 14,13:INPUT"coordonn{e Y ";y                  >PC
2040 MOVE x,y:t=0:GOSUB 2060:LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(20 >JV
):PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT x,y:RETURN
2050 |SCREENCOPY,s,1:MODE 1:INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0:IN >LB
K 1,24:INK 2,2:PEN 1:RETURN
2060 MODE m:t=0:BORDER bb:FOR z=0 TO nc:INK z,cp(s,z):N >QC
EXT:|SCREENCOPY,1,s:PAPER 0:LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(col
):cc=c:MOVE x,y:IF c=0 THEN cc=1:GRAPHICS PEN cc:RETURN
:ELSE GRAPHICS PEN cc:RETURN
2070 CLEAR INPUT                                          >LM
2080 PEN 2:LOCATE 12,25:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE":PEN 1 >CW

2090 IF INKEY$<>"" THEN RETURN                            >YC
2100 GOTO 2090                                            >MB
2110 LOCATE 14,11:INPUT "Coordonn{e X ";xt                >QJ
2120 LOCATE 14,13:INPUT "Coordonn{e Y ";yt                >QP
2130 IF xt<0 THEN xt=0                                    >QQ
2140 IF xt>639 THEN xt=639                                >UT
2150 IF yt<0 THEN yt=0                                    >QV
2160 IF yt>383 THEN yt=383                                >UN
2170 GOSUB 2060:x=xt:y=yt:DRAW x,y,c:LOCATE 1,1:PRINT S >BR
PACE$(col):PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT x,y:RETURN
2180 LOCATE 12,15:INPUT"No d'encre ";i                    >JV
2190 IF i<0 OR i>26 THEN 2180                             >UR
2200 GOSUB 2060:BORDER i                                  >TV
2210 PRINT CHR$(23);CHR$(1):PLOT x,y                      >DC
2220 RETURN                                               >EK
2230 ON ERROR GOTO 2260                                   >QD
2240 DIM a(1212313)                                       >LX
2250 END                                                  >YH
2260 PRINT DERR:RESUME                                    >TQ
2270 IF ERR=32 THEN IF DERR=146 THEN MODE 1:PEN 1:LOCAT >WC
E 13,12:PRINT"IMAGE NON TROUVEE":FOR J=1 TO 5000:NEXT:R
ESUME 480
2280 IF ERR=28 THEN MODE 1:LOCATE 1,11:PRINT"Vous n'aur >RQ
iez pas oublier de charger    BANKMAN par hasard ??":PR
INT:END
2290 PRINT "Erreur No ";ERR;"@ la ligne ";ERL:END         >AJ
2300 IF t=1 THEN cc=c:RETURN                              >XB
2310 RETURN                                               >EK
```



Vincent BOUVELLE

Valable pour CPC 464 – 664 – 6128

CRAZY BALL est un jeu de réflexion en basic et en assembleur.

Son principe est simple : vous dirigez une balle et devez à l'aide des obstacles naturels, parvenir à la sortie sans toucher une mine ou une bombe. Mais lorsque la balle part dans une direction, elle ne s'arrêtera pas tant qu'elle n'aura pas touché d'obstacle. Il faut donc savoir se servir de ces obstacles pour arriver à ses fins.

Le jeu comporte 5 tableaux et le joueur a la possibilité d'en créer lui-même grâce à l'éditeur intégré dans le menu des options.

Deux fichiers sont à saisir.

• **"CRAZY BAS"** : c'est le fichier basic principal.

• **"CRAZY DAT"** : ce fichier crée le fichier binaire "CRAZY LOD". Dès que "CRAZY.LOD" est crée, "CRAZY DAT" n'est plus nécessaire (conservez le tout de même pour des vérifications éventuelles).

Les possesseurs de CPC 464 et 664 à lecteur de cassettes devront faire figurer les fichiers dans l'ordre suivant :

- **CRAZY.BAS**
- **CRAZY.LOD**

Manipulations : curseurs ou joystick, F pour quitter. Les régles du jeu sont incluses.



CRAZY.BAS

```
10 KEY 139,"MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:LIST "        >WD
20 ' :::::::::::::::::::::                                  >LB
30 ' :                   :                                  >LC
40 ' :      CRAZY BALL   :                                  >LD
50 ' :                   :                                  >LE
60 ' :::::::::::::::::::::                                  >LF
70 MODE 1                                                   >BK
80 IF PEEK(&9000)<>&2A THEN OPENOUT"d":MEMORY &8E4F:LOA >VA
D"!crazy.cod",&8E50:CLOSEOUT
90 MEMORY &8600-1:POKE &933F,&11:ECR=&9320:SPR=&92BB:DE >WB
PL=&9000:FIXE=&929C:AFFD=&9181:AFFT=&91D9:TABL=1:VIE=3:
SCR=0
95 GOTO 20000                                               >FF
100 GOTO 650                                                >YJ
110 GOSUB 1720:CALL FIXE:CALL SPR                           >BN
120 LOCATE 1,23:PEN 3:PRINT CHR$(238);:PEN 1:PRINT STRI >FU
NG$(38,154);:PEN 3:PRINT CHR$(238):PEN 1:LOCATE 1,24:PR
INT CHR$(149):LOCATE 40,24:PRINT CHR$(149):PEN 3:LOCATE
 1,25:PRINT CHR$(238);:PEN 1:PRINT STRING$(38,154);:PEN
 3:PRINT CHR$(238);:PEN 1
130 LOCATE 3,24:PEN 2:PRINT"LEVEL";:PEN 1:PRINT TABL:LO >TG
CATE 16,24:PEN 2:PRINT"SCORE";:PEN 1:PRINT USING"#####"
;SCR:PEN 2:LOCATE 32,24:PRINT"LIVES";:PEN 1:PRINT VIE:L
OCATE 1,1
140 INK 0,0:INK 1,A:INK 2,B:INK 3,C:BORDER 0                >KT
150 ' ::::::::::::::::::::::::::                            >RG
160 ' :                        :                            >RH
170 ' :    BOUCLE PRINCIPALE   :                            >RJ
180 ' :                        :                            >RK
```



```
190 ' ::::::::::::::::::::::::::::                          >TA
200 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0 THEN GOTO 280              >MW
210 IF INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0 THEN GOTO 370              >MD
220 IF INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0 THEN GOTO 460              >MU
230 IF INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0 THEN GOTO 550              >MY
240 IF PEEK(ADR)=3 THEN 1990: ' TABLEAU SUIVANT             >WB
250 IF PEEK(ADR)=5 OR PEEK(ADR)=6 THEN 1730                 >JX
251 IF INKEY(53)=0 THEN 20060                               >WF
260 LOCATE 22,24:PRINT USING"####";SCR                      >FT
270 GOTO 200                                                >YH
280 ' ::::::::::::::::::::::::::::                          >TA
290 ' :                          :                          >TB
300 ' :      DEPLACEMENT DROITE   :                          >RD
310 ' :                          :                          >RE
320 ' ::::::::::::::::::::::::::::                          >RF
330 IF PEEK(ADR+1)=2 THEN 200                               >WM
340 L=2                                                     >PC
350 IF PEEK(ADR+L)=2 OR PEEK(ADR+L-1)=3 OR PEEK(ADR+L-1 >MH
)=6 OR PEEK(ADR+L-1)=5 THEN L=L-1:GOTO 360 ELSE L=L+1:G
OTO 350
360 POKE &900D,L:POKE &9016,0:GOSUB 1720:CALL FIXE:X=X+ >JT
L:ADR=ADR+L:CALL DEPL:SCR=SCR+L:GOTO 240
370 ' ::::::::::::::::::::::::::::                          >TA
380 ' :                          :                          >TB
390 ' :      DEPLACEMENT GAUCHE   :                          >TC
400 ' :                          :                          >RE
410 ' ::::::::::::::::::::::::::::                          >RF
420 IF PEEK(ADR-1)=2 THEN 200                               >WP
430 L=2                                                     >PC
440 IF PEEK(ADR-L)=2 OR PEEK(ADR-L+1)=3 OR PEEK(ADR-L+1 >MK
)=6 OR PEEK(ADR-L+1)=5 THEN L=L-1:GOTO 450 ELSE L=L+1:G
OTO 440
450 POKE &900D,L:POKE &9016,1:GOSUB 1720:CALL FIXE:X=X- >JY
L:ADR=ADR-L:CALL DEPL:SCR=SCR+L:GOTO 240
460 ' :::::::::::::::::::::::::                             >TA
470 ' :                       :                             >TB
480 ' :     DEPLACEMENT HAUT   :                             >TC
490 ' :                       :                             >TD
500 ' :::::::::::::::::::::::::                             >RF
510 IF PEEK(ADR-26)=2 THEN 200                              >WE
520 L=52                                                    >WD
530 IF PEEK(ADR-L)=2 OR PEEK(ADR-L+26)=3 OR PEEK(ADR-L+ >XB
26)=6 OR PEEK(ADR-L+26)=5 THEN L=L-26:GOTO 540 ELSE L=L
+26:GOTO 530
540 POKE &900D,L/26:POKE &9016,2:GOSUB 1720:CALL FIXE:Y >DB
=Y-(L/26):ADR=ADR-L:CALL DEPL:SCR=SCR+(L/6):GOTO 240
550 ' ::::::::::::::::::::::::                              >TA
560 ' :                      :                              >TB
570 ' :     DEPLACEMENT BAS   :                              >TC
580 ' :                      :                              >TD
590 ' ::::::::::::::::::::::::                              >TE
600 IF PEEK(ADR+26)=2 THEN 200                              >WC
610 L=52                                                    >WD
620 IF PEEK(ADR+L)=2 OR PEEK(ADR+L-26)=3 OR PEEK(ADR+L- >XZ
26)=6 OR PEEK(ADR+L-26)=5 THEN L=L-26:GOTO 630 ELSE L=L
+26:GOTO 620
630 POKE &900D,L/26:POKE &9016,3:GOSUB 1720:CALL FIXE:Y >CG
=Y+(L/26):ADR=ADR+L:CALL DEPL:SCR=SCR+(L/6):GOTO 240
640 END                                                     >TD
650 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:BORDER 0:CAL >DF
L ECR:IF TABL=1 AND OUI=0 THEN RESTORE 720
651 IF TABL=1 AND OUI=1 THEN X=PEEK(&87EF):Y=PEEK(&8800 >GH
):A=26:B=2:C=18:GOTO 715
660 IF TABL=2 THEN RESTORE 920                              >YB
670 IF TABL=3 THEN RESTORE 1120                             >YG
680 IF TABL=4 THEN RESTORE 1320                             >YL
690 IF TABL=5 THEN RESTORE 1520                             >YQ
700 IF TABL=6 THEN MODE 2:LOCATE 15,13:PRINT"Felicitati >MM
ons, vous avez termine tous les niveaux.":LOCATE 21,14:
PRINT"Votre Score restera dans nos memoires.":high=scr:
GOSUB 1840:FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 1880
710 FOR I=&8600 TO &8600+467:READ A:POKE I,A:NEXT:READ  >JD
X,Y,A,B,C
715 ADR=&8600+X-8+(Y-4)*26:CALL AFFT:GOTO 110              >MB
720 ' ------ TABLEAU No 1 ------                            >RK
730 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2, >AH
2,2,2
740 DATA 2,4,4,4,4,4,2,4,4,5,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4, >AH
4,4,2
750 DATA 2,4,4,4,4,4,2,4,4,5,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4, >BA
4,4,2
760 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,5,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4, >BE
4,5,2
770 DATA 2,4,2,2,4,4,4,4,4,5,4,4,4,4,4,4,4,4,6,4,4,6,4, >BG
4,4,2
780 DATA 2,4,2,4,4,4,4,4,4,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4, >BA
4,4,2
790 DATA 2,4,2,4,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,6,6,4,4, >BB
2,4,2
800 DATA 2,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,5,4, >AE
4,4,2
810 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,5,5,4,4,4,4,4,4, >BC
4,4,2
820 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4, >AH
4,4,2
830 DATA 2,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,2,4,4,2, >AC
4,4,2
840 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,2,2,2,4,4,4,2, >AB
4,4,2
850 DATA 2,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,2,4,4, >BJ
4,4,2
860 DATA 2,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,2,4,4,4,4,5,4,5,4,4,4,4, >BP
4,4,2
870 DATA 2,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,4,4,4,2,4,4,4,2,4,4,4,4, >BL
4,4,2
880 DATA 2,4,4,5,5,5,4,4,4,4,4,4,4,4,2,2,4,5,2,4,4,4,4, >BF
4,4,2
890 DATA 2,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,6,4,4, >BH
4,3,2
900 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2, >AG
2,2,2
910 DATA 9,5,26,3,15                                        >MH
920 ' ------ TABLEAU No 2 ------                            >TB
930 DATA 2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2, >BH
6,2,6
940 DATA 5,4,4,4,2,4,4,2,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4, >BB
4,4,2
950 DATA 2,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4, >BE
```



```
4,4,5
96Ø DATA 5,4,2,2,4,5,6,4,4,4,2,2,2,2,2,2,2,2,2,4,4,4,4, >AY
4,4,2
97Ø DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,2,4,4,4,2,4,4,4,4, >BE
4,4,5
98Ø DATA 5,4,4,4,4,4,2,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4, >BH
4,4,2
99Ø DATA 2,5,4,4,2,4,2,4,2,4,4,4,2,4,4,4,2,4,6,2,2,2,4, >AH
4,4,5
1ØØØ DATA 5,2,4,4,4,4,2,4,4,2,4,4,2,2,4,2,2,4,4,4,4,2,4 >BU
,4,4,2
1Ø1Ø DATA 2,4,4,4,4,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,2,2,4 >BB
,4,4,5
1Ø2Ø DATA 5,4,4,6,4,4,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,2,4,2,4,4,4 >CE
,4,4,2
1Ø3Ø DATA 2,4,4,4,4,4,4,2,2,4,4,2,2,4,2,2,4,4,4,2,4,4,4 >BZ
,4,4,5
1Ø4Ø DATA 5,4,4,4,2,4,4,4,2,2,4,2,4,4,4,2,4,4,4,2,2,2,4 >BY
,4,4,2
1Ø5Ø DATA 2,4,4,4,4,4,2,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CD
,4,4,5
1Ø6Ø DATA 5,4,4,4,4,4,5,2,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CF
,4,4,2
1Ø7Ø DATA 2,4,2,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4 >BF
,4,2,5
1Ø8Ø DATA 5,4,4,4,4,4,4,4,2,2,4,4,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4 >CA
,4,4,2
1Ø9Ø DATA 2,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4 >CG
,4,3,5
11ØØ DATA 5,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6,2,6 >CD
,2,6,2
111Ø DATA 9,5,26,2,18                                      >NR
112Ø ' ------ TABLEAU No 3 ------                          >XG
113Ø DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,6,2,2,2,2,2,2,5,2,2,2,2 >BT
,2,2,2
114Ø DATA 2,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CG
,4,4,6
115Ø DATA 2,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2 >CF
,4,4,6
116Ø DATA 2,4,4,2,4,4,4,4,2,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CE
,4,4,6
117Ø DATA 2,4,4,4,4,4,6,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4 >CM
,4,4,6
118Ø DATA 2,4,4,2,4,4,4,4,4,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CG
,4,4,6
119Ø DATA 2,4,4,4,4,4,4,2,4,2,4,4,4,4,2,4,4,2,4,4,4,4,4 >CF
,4,4,6
12ØØ DATA 2,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,2,4,2,4 >BF
,4,4,6
121Ø DATA 2,4,4,4,4,4,4,2,4,2,4,4,4,4,4,4,6,4,4,4,4,2 >BG
,4,4,2
122Ø DATA 2,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4 >BH
,4,4,2
123Ø DATA 2,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4 >CD
,4,4,5
124Ø DATA 2,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,2,2,4,4,4,2,4,4,2,4,4 >BG
,4,4,5
125Ø DATA 2,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4 >CF
,4,4,5
126Ø DATA 2,4,4,4,4,2,4,4,2,4,4,4,2,4,4,2,2,2,5,4,4,4,4 >BF
,2,4,5
127Ø DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,2,4,4,4,4,4,4,2,2,4 >CD
,4,4,5
128Ø DATA 2,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,2,4,4,4,4,4 >CG
,4,4,5
129Ø DATA 2,4,2,4,4,4,2,4,4,4,2,4,4,2,4,4,4,4,3,4,4,4,4 >CE
,4,4,5
13ØØ DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,6,5,6,5,6,5,6,5,6,5,2,2 >BX
,2,2,2
131Ø DATA 2Ø,12,26,1,1Ø                                     >PU
132Ø ' ------ TABLEAU No 4 ------                          >XJ
133Ø DATA 5,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6 >CL
,6,6,2
134Ø DATA 5,4,4,2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CB
,4,4,2
135Ø DATA 5,4,4,2,2,2,4,4,4,4,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CA
,4,4,2
136Ø DATA 5,4,4,2,2,4,4,4,4,4,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CD
,4,4,2
137Ø DATA 5,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4 >CG
,4,4,2
138Ø DATA 5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,2,2,2,2,4,4,4,4 >CD
,4,4,2
139Ø DATA 5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CN
,4,4,2
14ØØ DATA 5,4,4,4,4,4,2,4,4,4,2,2,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4 >BG
,4,4,2
141Ø DATA 5,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4 >CB
,4,4,2
142Ø DATA 5,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2 >CE
,4,4,2
143Ø DATA 5,4,4,4,4,2,4,4,2,2,4,4,4,4,4,4,2,4,2,2,2,4 >BD
,4,4,2
144Ø DATA 5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,2,4,4,4,4,4,2,4 >CE
,4,4,2
145Ø DATA 5,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,6,4,3,4,4 >CL
,4,4,2
146Ø DATA 5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4 >CG
,2,4,2
147Ø DATA 5,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4 >CL
,4,5,2
148Ø DATA 5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4 >CN
,4,4,2
149Ø DATA 5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CK
,4,2,2
15ØØ DATA 5,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,2,2,6,6,6,6,6,6,6,6 >CB
,6,6,2
151Ø DATA 14,8,26,2,18                                     >PM
152Ø ' ------ TABLEAU No 5 ------                          >YA
153Ø DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2 >BP
,2,2,2
154Ø DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,2,4,4,4 >CE
,4,4,2
155Ø DATA 2,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CH
,4,4,2
156Ø DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CL
,4,4,2
157Ø DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4 >CF
```



```
,2,4,2
1580 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CN
,4,4,2
1590 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CP
,4,4,2
1600 DATA 2,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CB
,4,4,2
1610 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4 >CE
,4,4,2
1620 DATA 2,4,2,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CD
,4,4,2
1630 DATA 2,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CG
,4,4,2
1640 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CK
,4,4,2
1650 DATA 2,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,3,4,4,4,4 >CD
,2,4,2
1660 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CK
,4,4,2
1670 DATA 2,4,4,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CL
,4,4,2
1680 DATA 2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 >CP
,4,4,2
1690 DATA 2,2,4,4,4,4,2,4,4,4,2,4,4,4,4,4,4,2,4,4,4,2,4 >CE
,4,4,2
1700 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2 >BN
,2,2,2
1710 DATA 9,5,26,2,18                                    >NY
1720 POKE &9055,X:POKE &9056,Y:POKE &9057,ELE:RETURN     >XW
1730 ' ######################                            >YD
1740 ' #                    #                            >YE
1750 ' #    PERD UNE VIE    #                            >YF
1760 ' #                    #                            >YG
1770 ' ######################                            >YH
1780 ELE=7:GOSUB 1720:CALL AFFD                          >ZY
1790 ENT 2,100,-1,1:SOUND 2,100,100,5,,2:VIE=VIE-1:FOR >AA
I=1 TO 2000:NEXT:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
1800 IF VIE=0 THEN MODE 2:LOCATE 35,13:PRINT"GAME OVER" >HJ
:GOSUB 1850:FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 1880
1810 MODE 2:LOCATE 27,13:IF PEEK(ADR)=5 THEN PRINT"Une >XT
mine, ca chatouille !!!" ELSE IF PEEK(ADR)=6 THEN PRINT
"Une bombe, ca fait mal !!!"
1820 LOCATE 30,14:PRINT"Vous perdez une vie.":GOSUB 184 >YB
0:FOR i=1 TO 2000:NEXT:GOTO 100
1830 ' <<<< Flash de couleur >>>>                        >YE
1840 RESTORE 1860:FOR i=1 TO 5:READ a:INK 1,a:FOR o=1 T >DY
O 100:NEXT:NEXT:RETURN
1850 RESTORE 1870:FOR i=1 TO 5:READ a:INK 1,a:FOR o=1 T >DA
O 100:NEXT:NEXT:RETURN
1860 DATA 0,3,6,15,26                                    >NU
1870 DATA 0,1,2,11,26                                    >NJ
1880 ' ::::::::::::::::::::::::                          >YK
1890 ' :                      :                          >ZA
1900 ' :    ON RECOMMENCE ?   :                          >YC
1910 ' :                      :                          >YD
1920 ' ::::::::::::::::::::::::                          >YE
1930 MODE 2:INK 1,0:LOCATE 25,13:PRINT"Votre score est >QK
de";INT(scr);"points."
1940 LOCATE 30,14:PRINT"Voulez-vous rejouer ?":GOSUB 18 >LU
50
1950 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THEN 1950                >HE
1960 IF A$="O"THEN 20060                                 >QL
1970 IF A$="N"THEN END                                   >PH
1980 GOTO 1950                                           >PA
1990 ' :    TABLEAU SUIVANT    :                         >ZB
2000 TABL=TABL+1:INK 1,0:MODE 2:LOCATE 31,13:PRINT"LEVE >VG
L";TABL-1;"COMPLETED":GOSUB 1840:FOR I=1 TO 2000:NEXT:G
OTO 100
20000 ' ::::::::::::::::                                 >CH
20010 ' :              :                                 >CJ
20020 ' : Presentation :                                 >CK
20030 ' :              :                                 >DA
20040 ' ::::::::::::::::                                 >DB
20050 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,0:LOCATE 12,10:PRIN >VR
T"Vincent Bouvelle":LOCATE 19,12:PRINT"Et":LOCATE 16,14
:PRINT"CPC INFO":GOSUB 1850:FOR i=1 TO 1500:NEXT:INK 1,
0:CLS:LOCATE 15,13:PRINT"Presentent":GOSUB 1850:FOR I=1
 TO 1500:NEXT:INK 1,0:INK 2,0:CLS
20051 POKE &933F,&81:POKE &9340,&C3:CALL ECR:INK 1,26:I >CC
NK 2,8:POKE &933F,&11:POKE &9340,&C0:FOR I=1 TO 2000:NE
XT
20060 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:CALL ecr:P >HD
EN 3:LOCATE 10,8:PRINT"1) Regles du jeu"
20061 PEN 1:LOCATE 10,10:PRINT"2) Jeu":PEN 2:LOCATE 10, >MX
12:PRINT"3) Editer un tableau":PEN 3:LOCATE 10,14:PRINT
"4) Sauver tableau cree":LOCATE 10,16:PEN 1:PRINT"5) Ch
arger tableau cree":LOCATE 10,18:PEN 2:PRINT"6) Efface
tableau cree"
20062 PEN 3:LOCATE 10,20:PRINT"7) Modifier tableau":PEN >HB
 1
20069 INK 1,26:INK 2,8:INK 3,7:PEN 1                     >BF
20070 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$=""THEN 20070               >JQ
20080 IF INKEY(64)=0 OR INKEY(13)=0 THEN 20090           >MG
20081 IF INKEY(65)=0 OR INKEY(14)=0 THEN 100             >KN
20082 IF INKEY(57)=0 OR INKEY(5)=0 THEN 40000            >LN
20083 IF (INKEY(56)=0 OR INKEY(20)=0) AND OUI=1 THEN 50 >ZW
000
20084 IF INKEY(49)=0 OR INKEY(12)=0 THEN 60000           >MH
20085 IF INKEY(48)=0 OR INKEY(4)=0 THEN OUI=0            >MT
20086 IF (INKEY(41)=0 OR INKEY(11)=0) AND OUI=1 THEN 40 >ZR
000
20087 GOTO 20070                                         >BJ
20090 MODE 1:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:ECR=&9320:CALL ECR >VG
:LOCATE 1,4:PRINT"Vous dirigez la petite balle suivante
 ":x=39:y=4:ele=0:GOSUB 1720:CALL fixe:CALL affd
20091 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN 20091                     >BW
20100 PRINT"Enfin presque !!! En effet, aussitot quevou >DD
s  lancez  cette  balle ,  seuls  lesobstacles  naturel
s pourront  arreter saprogression."
20110 PRINT"Mais ces obstacles ne sont pas si  natu-rel >RP
s que ca. Jugez-en la liste :"
20120 ELE=2:X=2:Y=12:GOSUB 1720:CALL FIXE:CALL AFFD:Y=1 >FY
4:ELE=3:GOSUB 1720:CALL FIXE:CALL AFFD:Y=17:ELE=4:GOSUB
 1720:CALL FIXE:CALL AFFD
20130 Y=19:ELE=5:GOSUB 1720:CALL FIXE:CALL AFFD:Y=21:EL >YP
E=6:GOSUB 1720:CALL FIXE:CALL AFFD
20140 LOCATE 4,12:PRINT"Un mur. Il vous aidera a stoppe >JE
r.":LOCATE 4,14:PRINT"L'arrivee. C'est la qu'il faut al
```



```
ler":LOCATE 4,15:PRINT"pour passer au niveau suivant."
20150 LOCATE 4,17:PRINT"C'est le sol. Il ne vous manger >DA
a pas.":LOCATE 4,19:PRINT"Une mine. Ca fait boum !!!":L
OCATE 4,21:PRINT"Une bombe. Memes effets que la mine."
20160 LOCATE 8,24:PRINT"Appuyez sur une touche.":INK 0, >MA
0:BORDER 0:INK 1,26:INK 2,8:INK 3,15:CALL &BB18:CLS:INK
 1,0:INK 2,0:INK 3,0:ecr=&9320:CALL ECR
20170 LOCATE 1,10:PRINT"Le but du jeu est donc d'arrive >FQ
r jusqu'@la case d'arrivee sans toucher de bombeset de
mines."
20180 PRINT"Vous disposer pour cela de 3 Vies et  detou >XJ
t votre intelligence.":PRINT"Utilisez les  fleches du c
lavier  ou  lamanette."
20181 PRINT"Appuyer sur F pour arreter la partie"       >HB
20190 LOCATE 8,24:PRINT"Appuyez sur une touche.":INK 0, >AZ
0:BORDER 0:INK 1,26:INK 2,8:INK 3,15:CALL &BB18:CLS:GOT
O 20060
40000 ' ::::: Editeur de tableaux :::::                 >CK
40010 A=0:B=0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:BO >TX
RDER 0:CALL ecr:IF oui=1 THEN 40030
40020 oui=1:FOR i=&8600 TO &87D4:POKE i,4:NEXT:FOR i=&8 >QF
600 TO &8600+25:POKE i,2:NEXT:FOR i=&87BA TO &87BA+25:P
OKE i,2:NEXT:FOR i=&8600+25 TO &87D4 STEP 26:POKE i,2:P
OKE I+1,2:NEXT
40030 CALL &91D9:X=9:Y=4:LOCATE X,3:PRINT CHR$(241):LOC >CN
ATE X,22:PRINT CHR$(240):LOCATE 7,Y:PRINT CHR$(243):LOC
ATE 34,Y:PRINT CHR$(242)
40040 LOCATE 2,7:PRINT"1:":LOCATE 2,10:PRINT"2:":LOCATE >JC
 2,13:PRINT"3:":LOCATE 2,16:PRINT"4:":LOCATE 2,19:PRINT
"5:":LOCATE 37,5:PRINT"F":LOCATE 37,7:PRINT"=":LOCATE 3
6,9:PRINT"FIN"
40041 LOCATE 37,15:PRINT"C":LOCATE 37,17:PRINT"=":LOCAT >TW
E 35,19:PRINT"CLEAR":LOCATE 11,25:PRINT"D = depart de l
a balle":LOCATE 13,23:PRINT"Depart  Fixe : NON"
40050 ELE=2:X=5:FOR Y=7 TO 19 STEP 3:GOSUB 1720:CALL FI >MW
XE:CALL &9181:ELE=ELE+1:NEXT
40060 X=9:Y=4:INK 1,26:INK 2,2:INK 3,18:A$=INKEY$:IF A$ >QR
<>"" THEN 40060
40070 IF (INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0) AND X<33 THEN LOCA >MN
TE X,3:PRINT" ":LOCATE X,22:PRINT" ":X=X+1:LOCATE X,3:P
RINT CHR$(241):LOCATE X,22:PRINT CHR$(240):GOTO 40110
40080 IF (INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0) AND X>8 THEN LOCAT >KA
E X,3:PRINT" ":LOCATE X,22:PRINT" ":X=X-1:LOCATE X,3:PR
INT CHR$(241):LOCATE X,22:PRINT CHR$(240):GOTO 40110
40090 IF (INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0) AND Y>4 THEN LOCAT >KN
E 7,Y:PRINT" ":LOCATE 34,Y:PRINT" ":Y=Y-1:LOCATE 7,Y:PR
INT CHR$(243):LOCATE 34,Y:PRINT CHR$(242):GOTO 40110
40100 IF (INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0) AND Y<21 THEN LOCA >ME
TE 7,Y:PRINT" ":LOCATE 34,Y:PRINT" ":Y=Y+1:LOCATE 7,Y:P
RINT CHR$(243):LOCATE 34,Y:PRINT CHR$(242):GOTO 40110
40110 IF INKEY(64)=0 OR INKEY(13)=0 THEN ADR=&8600+(X-8 >EG
)+(Y-4)*26:POKE ADR,2:ELE=2:GOSUB 1720:CALL FIXE:CALL &
9181:GOTO 40070
40120 IF INKEY(65)=0 OR INKEY(14)=0 THEN ADR=&8600+(X-8 >FD
)+(Y-4)*26:POKE ADR,3:ELE=3:GOSUB 1720:CALL FIXE:CALL &
9181:GOTO 40070
40130 IF (INKEY(57)=0 OR INKEY(5)=0) AND Y<>4 AND Y<>21 >FZ
 AND X<>8 AND X<>33 THEN ADR=&8600+(X-8)+(Y-4)*26:POKE
ADR,4:ELE=4:GOSUB 1720:CALL FIXE:CALL &9181:GOTO 40070
40140 IF INKEY(56)=0 OR INKEY(20)=0 THEN ADR=&8600+(X-8 >FG
)+(Y-4)*26:POKE ADR,5:ELE=5:GOSUB 1720:CALL FIXE:CALL &
9181:GOTO 40070
40150 IF (INKEY(49)=0 OR INKEY(12)=0) THEN ADR=&8600+(X >JH
-8)+(Y-4)*26:POKE ADR,6:ELE=6:GOSUB 1720:CALL FIXE:CALL
 &9181:GOTO 40070
40160 IF INKEY(61)=0 AND X<>8 AND X<>33 AND Y<> 21 AND >CJ
Y<>4 THEN A=X:B=Y:LOCATE 28,23:PRINT"OUI"
40170 IF INKEY(53)=0 THEN 40210                          >XM
40180 IF INKEY(62)=0 THEN FOR i=&8600 TO &87D4:POKE i,4 >EC
:NEXT:FOR i=&8600 TO &8600+25:POKE i,2:NEXT:FOR i=&87BA
 TO &87BA+25:POKE i,2:NEXT:FOR i=&8600+25 TO &87D4 STEP
 26:POKE i,2:POKE I+1,2:NEXT:CALL &91D9:A=0:B=0:LOCATE
28,23:PRINT"NON":GOTO 40070
40200 GOTO 40070                                         >AK
40210 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 40210                     >BK
40220 IF A=0 AND B=0 THEN LOCATE 5,24:PRINT"Position de >HM
 depart de la balle ?":CALL &BB18:LOCATE 5,24:PRINT STR
ING$(33," "):GOTO 40070
40230 FOR i=&8600 TO &87EE:IF PEEK(I)=3 THEN 40240 ELSE >JT
 NEXT:LOCATE 5,24:PRINT"Position d'arrivee de la balle
?":CALL &BB18:LOCATE 5,24:PRINT STRING$(33," "):GOTO 40
070
40240 POKE &87EF,a:POKE &8800,b:GOTO 20060               >JM
50000 ' ::::::::::::::::::::::                           >DA
50010 ' :                    :                           >DB
50020 ' : SAUVER TABLEAU CREE  :                         >DC
50030 ' :                    :                           >DD
50040 ' ::::::::::::::::::::::                           >DE
50050 MODE 1:INK 1,26:INK 2,2:INK 3,18:CALL ECR:LOCATE  >VD
1,5:INPUT"Non du fichier (Sans extension)         (C=Ca
talogue) ";A$
50060 IF UPPER$(A$)="C" THEN CAT:INPUT A$:GOTO 50060    >VF
50070 IF INSTR(A$,".")<> 0 THEN 50050                    >BT
50080 A$=A$+".TAB":OUI=1:SAVE"!"+A$,B,&8600,&201:GOTO 2 >CK
0060
60000 ' ::::::::::::::::::::::                           >DB
60010 ' :                    :                           >DC
60020 ' : CHARGER TABLEAU CREE :                         >DD
60030 ' :                    :                           >DE
60040 ' ::::::::::::::::::::::                           >DF
60050 MODE 1:INK 1,26:INK 2,2:INK 3,18:CALL ECR:LOCATE  >VE
1,5:INPUT"Non du fichier (Sans extension)         (C=Ca
talogue) ";A$
60060 IF UPPER$(A$)="C" THEN CAT:INPUT A$:GOTO 60060    >VH
60070 IF INSTR(A$,".")<> 0 THEN 60050                    >BV
60080 A$=A$+".TAB":OUI=1:LOAD"!"+A$,&8600:GOTO 20060    >VU
```

CRAZY.DAT

```
5 ' CREATEUR DE CRAZY.COD
10 MEMORY &8E4F:L= 100
20 FOR I=&8E50 TO &9630 STEP 8
30 S=0:FOR J=I TO I+7:READ A$
40 C=VAL("&"+A$):POKE J,C:S=S+C:NEXT
50 READ S$:IF S<>VAL("&"+S$) THEN PRINT "Erreur DATAS ligne";L:
```



```
STOP
6Ø L=L+ 1Ø:NEXT
7Ø SAVE"CRAZY.COD",B,&8E5Ø,&7EØ,&8E5Ø
1ØØ DATA 3Ø,CØ,7Ø,2C,B4,3C,C3,D2,411
11Ø DATA C3,D2,B4,3C,7Ø,2C,3Ø,CØ,411
12Ø DATA 3Ø,CØ,43,EØ,C3,D2,B4,3C,498
13Ø DATA B4,3C,C3,D2,43,EØ,3Ø,CØ,498
14Ø DATA EE,EE,EE,EE,ØØ,ØØ,BB,BB,52E
15Ø DATA BB,BB,ØØ,ØØ,EE,EE,EE,EE,52E
16Ø DATA A5,A5,78,FØ,CØ,21,58,B0,49B
17Ø DATA CØ,21,58,B0,FØ,E1,5A,5A,46E
18Ø DATA Ø2,Ø4,Ø2,Ø4,ØF,ØF,Ø2,Ø4,Ø3Ø

19Ø DATA Ø2,Ø4,ØF,ØF,Ø2,Ø4,Ø2,Ø4,Ø3Ø
2ØØ DATA ØØ,ØØ,54,A2,21,48,53,AC,25E
21Ø DATA 53,AC,21,48,54,A2,ØØ,ØØ,25E
22Ø DATA ØØ,44,11,62,44,8Ø,1Ø,22,1AD
23Ø DATA Ø3,Ø8,Ø7,ØC,Ø7,ØC,Ø3,Ø8,Ø3C
24Ø DATA CØ,9Ø,62,BA,73,EE,33,FF,4FF
25Ø DATA 33,EE,77,FF,62,62,8Ø,2Ø,3FB
26Ø DATA ØØ,BB,92,41,46,46,53,5Ø,2BD
27Ø DATA 52,ØØ,ØØ,C7,92,41,46,46,278
28Ø DATA 53,5Ø,52,32,ØØ,CB,92,43,2C7
29Ø DATA 4F,4D,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,E1,17D
3ØØ DATA 92,42,4F,55,56,ØØ,ØØ,ØØ,1CE
31Ø DATA ØØ,E9,92,41,46,46,53,5Ø,2EB
32Ø DATA FF,EE,DD,CC,BB,AA,99,88,61C
33Ø DATA 77,66,55,44,33,22,11,ØØ,1DC
34Ø DATA EE,EE,CC,CC,AA,AA,88,88,5D8
35Ø DATA 66,66,44,44,22,22,ØØ,ØØ,198
36Ø DATA DD,CC,DD,CC,99,88,99,88,594
37Ø DATA 55,44,55,44,11,ØØ,11,ØØ,154
38Ø DATA CC,CC,CC,CC,88,88,88,88,55Ø
39Ø DATA 44,44,44,44,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,11Ø
4ØØ DATA BB,AA,99,88,BB,AA,99,88,5ØC
41Ø DATA 33,22,11,ØØ,33,22,11,ØØ,ØCC
42Ø DATA AA,AA,88,88,AA,AA,88,88,4C8
43Ø DATA 22,22,ØØ,ØØ,22,22,ØØ,ØØ,Ø88
44Ø DATA 99,88,99,88,99,88,99,88,484
45Ø DATA 11,ØØ,11,ØØ,11,ØØ,11,ØØ,Ø44
46Ø DATA 88,88,88,88,88,88,88,88,44Ø
47Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØØ
48Ø DATA 77,66,55,44,33,22,11,ØØ,1DC
49Ø DATA 77,66,55,44,33,22,11,ØØ,1DC
5ØØ DATA 66,66,44,44,22,22,ØØ,ØØ,198
51Ø DATA 66,66,44,44,22,22,ØØ,ØØ,198
52Ø DATA 55,44,55,44,11,ØØ,11,ØØ,154
53Ø DATA 55,44,55,44,11,ØØ,11,ØØ,154
54Ø DATA 44,44,44,44,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,11Ø
55Ø DATA 44,44,44,44,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,11Ø
56Ø DATA 33,22,11,ØØ,33,22,11,ØØ,ØCC
57Ø DATA 33,22,11,ØØ,33,22,11,ØØ,ØCC
58Ø DATA 22,22,ØØ,ØØ,22,22,ØØ,ØØ,Ø88
59Ø DATA 22,22,ØØ,ØØ,22,22,ØØ,ØØ,Ø88
6ØØ DATA 11,ØØ,11,ØØ,11,ØØ,11,ØØ,Ø44
61Ø DATA 11,ØØ,11,ØØ,11,ØØ,11,ØØ,Ø44
62Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØØ
63Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØØ
64Ø DATA 2A,38,ØØ,22,52,9Ø,21,FB,282
65Ø DATA C9,22,38,ØØ,3E,ØA,Ø7,32,1A4
66Ø DATA 54,9Ø,CD,9C,92,3E,Ø3,A7,3C7
67Ø DATA CA,5A,9Ø,FE,Ø1,CA,86,9Ø,493
68Ø DATA FE,Ø2,CA,A3,9Ø,FE,Ø3,CA,4C8
69Ø DATA CB,9Ø,C9,Ø6,F5,ED,78,1F,4A3
7ØØ DATA 3Ø,FB,3E,ØA,3D,32,33,9Ø,2A5
71Ø DATA 2Ø,F1,3E,ØF,32,33,9Ø,CD,32Ø
72Ø DATA 63,9Ø,3A,54,9Ø,3D,32,54,2D4
73Ø DATA 9Ø,2Ø,EØ,2A,52,9Ø,22,38,2F6
74Ø DATA ØØ,C9,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,Ø1,Ø1,ØCC
75Ø DATA ØØ,ØØ,21,63,9Ø,22,4Ø,9Ø,2Ø6
76Ø DATA C3,2B,9Ø,ED,5B,58,9Ø,CD,47B
77Ø DATA F3,9Ø,2A,58,9Ø,23,22,58,332
78Ø DATA 9Ø,CD,3A,91,Ø1,5Ø,8E,3E,345
79Ø DATA FF,EE,FF,32,78,9Ø,28,Ø3,451
8ØØ DATA Ø1,6Ø,8E,C3,C7,92,21,8F,3BB
81Ø DATA 9Ø,22,4Ø,9Ø,C3,2B,9Ø,ED,3ED
82Ø DATA 5B,58,9Ø,CD,F3,9Ø,2A,58,415
83Ø DATA 9Ø,2B,22,58,9Ø,CD,3A,91,35D
84Ø DATA C3,74,9Ø,21,AC,9Ø,22,4Ø,386
85Ø DATA 9Ø,C3,2B,9Ø,ED,5B,58,9Ø,43E
86Ø DATA CD,F3,9Ø,2A,58,9Ø,CD,7E,4AD
```



```
870 DATA 92,CD,7E,92,CD,7E,92,CD,519
880 DATA 7E,92,22,58,90,CD,3A,91,3B2
890 DATA C3,74,90,21,D4,90,22,40,3AE
900 DATA 90,C3,2B,90,ED,5B,58,90,43E
910 DATA CD,F3,90,2A,58,90,CD,70,49F
920 DATA 92,CD,70,92,CD,70,92,CD,4FD
930 DATA 70,92,22,58,90,CD,3A,91,3A4
940 DATA C3,74,90,21,E0,8E,ED,A0,4E3
950 DATA ED,A0,1B,1B,CD,8E,92,ED,49D
960 DATA A0,ED,A0,1B,1B,CD,8E,92,450
970 DATA ED,A0,ED,A0,1B,1B,CD,8E,4AB
980 DATA 92,ED,A0,ED,A0,1B,1B,CD,4AF
990 DATA 8E,92,ED,A0,ED,A0,1B,1B,470
1000 DATA CD,8E,92,ED,A0,ED,A0,1B,522
1010 DATA 1B,CD,8E,92,ED,A0,ED,A0,522
1020 DATA 1B,1B,CD,8E,92,ED,A0,ED,49D
1030 DATA A0,C9,11,E0,8E,ED,A0,ED,562
1040 DATA A0,2B,2B,CD,70,92,ED,A0,452
1050 DATA ED,A0,2B,2B,CD,70,92,ED,49F
1060 DATA A0,ED,A0,2B,2B,CD,70,92,452
1070 DATA ED,A0,ED,A0,2B,2B,CD,70,4AD
1080 DATA 92,ED,A0,ED,A0,2B,2B,CD,4CF
1090 DATA 70,92,ED,A0,ED,A0,2B,2B,472
1100 DATA CD,70,92,ED,A0,ED,A0,2B,514
1110 DATA 2B,CD,70,92,ED,A0,ED,A0,514
1120 DATA C9,CD,9C,92,EB,21,50,8E,4AE
1130 DATA 3A,57,90,A7,28,07,01,10,208
1140 DATA 00,09,3D,20,FC,ED,A0,ED,3DC
1150 DATA A0,1B,1B,CD,8E,92,ED,A0,450
1160 DATA ED,A0,1B,1B,CD,8E,92,ED,49D
1170 DATA A0,ED,A0,1B,1B,CD,8E,92,450
1180 DATA ED,A0,ED,A0,1B,1B,CD,8E,4AB
1190 DATA 92,ED,A0,ED,A0,1B,1B,CD,4AF
1200 DATA 8E,92,ED,A0,ED,A0,1B,1B,470
1210 DATA CD,8E,92,ED,A0,ED,A0,1B,522
1220 DATA 1B,CD,8E,92,ED,A0,ED,A0,522
1230 DATA C9,11,FE,C0,ED,53,18,93,483
1240 DATA 21,00,86,ED,53,14,93,7E,30C
1250 DATA 23,22,16,93,21,50,8E,A7,294
1260 DATA 28,07,01,10,00,09,3D,20,0A6
1270 DATA FC,ED,A0,ED,A0,1B,1B,CD,519
1280 DATA 8E,92,ED,A0,ED,A0,1B,1B,470
1290 DATA CD,8E,92,ED,A0,ED,A0,1B,522
1300 DATA 1B,CD,8E,92,ED,A0,ED,A0,522
1310 DATA 1B,1B,CD,8E,92,ED,A0,ED,49D
1320 DATA A0,1B,1B,CD,8E,92,ED,A0,450
1330 DATA ED,A0,1B,1B,CD,8E,92,ED,49D
1340 DATA A0,ED,A0,1B,1B,CD,8E,92,450
1350 DATA ED,A0,ED,A0,ED,5B,14,93,509
1360 DATA 13,13,2A,16,93,3E,1A,3D,18E
1370 DATA 32,46,92,C2,E3,91,3E,1A,398
1380 DATA 32,46,92,ED,5B,18,93,01,2FE
1390 DATA 50,00,EB,09,EB,ED,53,18,387
1400 DATA 93,3E,12,3D,32,62,92,C2,308
1410 DATA E3,91,3E,12,32,62,92,C9,3B3
1420 DATA 7C,C6,08,67,D0,7D,C6,50,414
1430 DATA 6F,7C,CE,C0,67,C9,7C,D6,4FB
1440 DATA 08,67,E6,40,C0,7D,C6,B0,448
1450 DATA 6F,7C,CE,3F,67,C9,7A,C6,468
1460 DATA 08,57,D0,7B,C6,50,5F,7A,399
1470 DATA CE,C0,57,C9,21,00,C0,3A,3C9
1480 DATA 55,90,3D,07,4F,06,00,09,187
1490 DATA 3A,56,90,FE,01,28,08,3D,28C
1500 DATA 01,50,00,09,3D,20,FC,22,1D5
1510 DATA 58,90,C9,2A,58,90,CD,3A,3CA
1520 DATA 91,01,50,8E,C3,C7,92,ED,479
1530 DATA 5B,58,90,ED,53,14,93,26,350
1540 DATA 8F,0A,6F,1A,A6,B5,12,03,292
1550 DATA 13,0A,6F,1A,A6,B5,12,03,216
1560 DATA 13,3E,08,3D,32,E2,92,20,25C
1570 DATA 06,3E,08,32,E2,92,C9,ED,3A8
1580 DATA 5B,14,93,7A,C6,08,57,E6,387
1590 DATA 38,C2,CB,92,7A,D6,40,57,43E
1600 DATA 7B,C6,50,5F,30,C5,14,7A,373
1610 DATA E6,07,20,BF,7A,D6,08,57,37B
1620 DATA C3,CB,92,C9,00,00,00,00,2E9
1630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1640 DATA ED,5B,3F,93,2A,41,93,3A,352
1650 DATA 44,93,47,C5,D5,3A,43,93,3C8
1660 DATA 4F,06,00,ED,B0,D1,EB,CD,47B
1670 DATA 26,BC,EB,C1,10,ED,C9,00,454
1680 DATA C0,50,93,2E,10,00,00,00,1E1
1690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1700 DATA 12,2D,48,00,0F,D2,0C,00,174
1710 DATA 12,2D,C0,00,0F,D2,0F,00,1EF
1720 DATA 2D,00,2D,00,00,00,00,00,05A
1730 DATA 2D,D2,0C,00,03,D2,0C,00,1EC
1740 DATA 0F,00,00,00,5A,00,00,00,069
1750 DATA 00,00,00,00,00,2D,25,1E,070
1760 DATA 2C,00,78,D2,68,00,16,2D,221
1770 DATA 0E,00,78,D2,78,00,D2,00,2A2
1780 DATA D2,00,00,00,00,00,D2,2D,1D1
1790 DATA C2,00,70,D2,68,00,78,00,2E4
1800 DATA 00,00,2D,00,00,00,00,00,02D
1810 DATA 00,00,00,1E,C3,00,C3,00,1A4
1820 DATA 0F,00,0F,00,F0,00,F0,00,1FE
1830 DATA 00,00,0F,00,3C,00,3C,00,087
1840 DATA 00,00,00,00,3C,00,3C,00,078
1850 DATA 0F,00,0F,00,0F,00,00,00,02D
1860 DATA C3,00,00,00,00,00,00,00,0C3
1870 DATA 00,C3,1E,00,1E,00,E1,00,1E0
1880 DATA E1,00,0F,00,0F,00,00,10,10F
1890 DATA E1,00,C3,00,C3,00,00,00,267
1900 DATA 00,00,C3,00,C3,00,E1,00,267
1910 DATA E1,00,E1,00,00,00,1E,00,1E0
1920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,2D,02D
1930 DATA 1E,00,00,00,E1,00,E1,00,1E0
1940 DATA 0F,00,0F,00,00,12,E0,00,110
1950 DATA C3,00,C3,00,00,00,00,00,186
1960 DATA C3,00,C3,00,E1,00,E1,00,348
1970 DATA E1,00,00,00,1E,00,00,00,0FF
1980 DATA 00,00,00,00,00,2D,C3,00,0F0
1990 DATA 00,00,2D,00,2D,00,F0,00,14A
2000 DATA F0,00,00,07,0C,00,3C,00,13F
2010 DATA 3C,00,00,00,00,00,3C,00,078
2020 DATA 3C,00,2D,00,2D,00,2D,00,0C3
2030 DATA 00,00,C3,00,00,00,00,00,0C3
2040 DATA 00,00,00,C3,2D,00,00,00,0F0
2050 DATA A5,F0,A4,00,1E,2D,1E,00,2A2
2060 DATA 00,F0,80,00,52,2D,C2,00,2B1
2070 DATA 00,00,00,00,D2,2D,C0,00,1BF
2080 DATA A5,F0,A5,00,A5,00,00,00,2DF
2090 DATA 2D,00,00,00,00,00,00,00,02D
2100 DATA 00,1E,96,00,00,00,2D,C3,1A4
2110 DATA 0C,00,D2,2D,D2,00,01,C3,2A1
2120 DATA 00,00,21,D2,0C,00,00,00,0FF
2130 DATA 00,00,2D,D2,0C,00,2D,C3,1FB
2140 DATA 2D,00,2D,00,00,00,96,00,0F0
2150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,2D,02D
2160 DATA 5A,00,00,00,0F,52,0C,00,0C7
2170 DATA D2,00,D2,00,03,C2,00,00,269
2180 DATA 01,D2,08,00,00,00,00,00,0DB
2190 DATA 2D,00,2D,00,0F,00,0F,00,078
2200 DATA 0F,00,00,00,5A,00,00,00,069
2210 DATA 00,00,00,00,00,2D,2D,00,05A
2220 DATA 00,00,78,12,68,00,1E,00,110
2230 DATA 1E,00,70,C0,00,00,00,2D,17B
2240 DATA 00,00,00,00,00,00,D2,00,0D2
2250 DATA D2,00,78,00,78,00,78,00,23A
2260 DATA 00,00,2D,00,00,00,00,00,02D
2270 DATA 00,00,00,1E,C3,00,C3,00,1A4
2280 DATA 0F,10,0F,00,F0,00,F0,00,20E
2290 DATA 0F,08,00,00,00,3C,00,00,053
2300 DATA 00,00,00,00,3C,00,3C,00,078
2310 DATA 0F,00,0F,00,0F,00,00,00,02D
2320 DATA C3,00,00,00,00,00,00,00,0C3
2330 DATA 00,00,1E,00,1E,00,E1,00,11D
2340 DATA E1,00,0F,00,0F,00,E1,00,1E0
2350 DATA 00,00,00,C3,00,00,00,00,0C3
2360 DATA 00,00,C3,00,C3,00,E1,00,267
2370 DATA E1,00,E1,00,00,00,1E,00,1E0
2380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2390 DATA 16,2D,0E,00,E1,00,E1,00,213
2400 DATA 0F,00,0F,00,E1,D2,E1,00,2B2
2410 DATA 00,C3,00,00,00,00,00,00,0C3
2420 DATA C3,C3,C2,00,E1,00,E1,00,40A
2430 DATA E1,D2,E1,00,1E,2D,1E,00,2FD
2440 DATA 00,00,00,00,00,C3,03,C3,189
2450 DATA C0,00,2D,00,2D,00,F0,00,20A
2460 DATA F0,00,2D,0F,2D,00,00,3C,195
2470 DATA 00,00,00,00,00,00,3C,3C,078
2480 DATA 0C,00,2D,00,2D,00,2D,0F,0A2
2490 DATA 2D,00,C3,C3,C3,00,00,00,276
2500 DATA 00,00,00,3C,00,00,00,00,03C
2510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2640 END
```



BSTACK

Yannick GOUR

Valable pour CPC 464 – 664 – 6128

REDEFINITION DE LA PILE BASIC DU CPC

La pile BASIC du CPC a pu se trouver trop petite pour certains de vos usages. Deux RSX proposées ici vous permettent de la placer (à peu près) n'importe où, en lui allouant n'importe quelle taille (dans certaines limites), et de contrôler son remplissage. Le dernier chapitre de cet article est consacré à la méthode d'écriture de programme en langage machine exécutable où qu'il soit chargé, sans relogement. Cette méthode, mise à profit pour le programme des RSXs proposées ici, n'est quasiment jamais employée, malgré son très grand intérêt; c'est pourquoi j'ai jugé bon d'en faire une présentation presque exhaustive.

LA PILE BASIC

1) Pourquoi une pile BASIC?

dès que le BASIC utilise une instruction rompant l'exécution en séquence d'un programme sans saut explicite (c'est-à-dire autrement qu'avec un GOTO) et qu'il faut revenir ultérieurement à l'endroit de cette rupture de séquence, il faut stocker quelque part l'endroit du saut (logique non?). La pile BASIC sert à cela. C'est très simplifié mais on va bien vite détailler.

2) Quelles instructions utilisent la pile BASIC?

Elles sont au nombre de 3:

• GOSUB/RETURN: c'est celle pour laquelle la notion d'empilage/dépilage est la plus évidente. Le GOSUB provoque un saut mais l'adresse de l'instruction le suivant est préservée (en simplifiant) sur la pile BASIC. Avec RETURN cette adresse est récupérée et l'exécution continue à partir d'elle. Un GOSUB consomme 6 octets.

• WHILE/WEND: tant que la condition du WHILE est vraie, les instructions entre le WHILE et le WEND sont exécutées. Le BASIC doit savoir où aller quand il rencontre le WEND, d'où la nécessité d'empiler l'adresse du WHILE. De même, si la condition du WHILE n'est plus vraie, il y a saut à l'instruction suivant le WEND. Il faut donc aussi que le BASIC connaisse l'adresse du WEND. Ainsi les adresses des 2 instructions sont-elles stockées en pile BASIC. Elles consomment (en un seul bloc) 7 octets.

• FOR/NEXT(/STEP): le principe est le même que pour WHILE/WEND, sauf que l'arrêt de la boucle est lié à l'égalité ou à la supériorité de la variable de comptage avec une valeur limite. Il y a donc également stockage des adresses des FOR et NEXT, avec en plus celle de la variable de comptage, et aussi des valeurs limite et de pas. Selon que sont utilisées des variables entières ou réelles, ce sont 16 ou 22 octets qui sont consommés.

2) Comment est utilisée la pile BASIC?

La pile BASIC est une pile ascendante. Pour y accéder le BASIC utilise évidemment un pointeur. Avant de stocker les octets correspondants à une des 3 instructions précitées, il vérifie qu'il y a encore assez de place: sinon il arrête tout avec un beau MEMORY FULL. Si oui il empile ce qu'il faut.

En sus des informations évoquées dans le sous-chapitre précédent, le BASIC termine le bloc de données empilées par la longueur de ce bloc, l'octet servant à cela y compris. Le pointeur pointe toujours après ce dernier octet. Celui-ci indique donc automatiquement au BASIC en cas de dépilage (RETURN ou fin de boucle WHILE/WEND ou FOR/NEXT), la longueur du bloc disponible et de quel type de bloc il s'agit. Il peut ainsi détecter si l'instruction de "retour" ne correspond pas au bloc, ce qui se traduit par un message du genre «Unexpected...».

Le BASIC contrôle l'atteinte de la limite supérieure de la pile par comparaison de la valeur du pointeur avec la limite haute de la pile, qui est fixée UNE FOIS POUR TOUTES en ROM BASIC. Il n'est donc absolument pas question (à moins de modifier la ROM BASIC) que le BASIC empile au delà de cette limite.

Par contre en ce qui concerne la limite basse, mise en jeu elle par les dépilages, la méthode est autre; heureusement, sans quoi ces articles et programmes n'auraient pas été. Deux paragraphes plus haut, il a été dit qu'un bloc empilé se termine par un octet en indiquant la longueur (qui n'a jamais que les valeurs 6,7,16 ou 22). Or, à l'initialisation de la pile (avec RUN ou CHAIN ou NEW, voire après une remise à zéro), le BASIC initialise le pointeur de pile (naturellement en RAM) et empile un ZERO (sur la pile BASIC). Pour accéder à la pile par la suite, le BASIC ne fait appel qu'à son pointeur et identifie le début de pile par l'indication de la longueur de bloc nulle.

Un lecteur éveillé devrait avoir désormais l'idée de la méthode mise en œuvre pour redéfinir la pile BASIC.

3) Où se situe quoi?

• Le pointeur de pile BASIC: il est

en #B08B sur 464 et en #B06F sur 6128. A l'initialisation, il est mis à jour et est dupliqué en #AE32 sur 464 et #AE19 sur 6128.

• La pile BASIC: sur 464 elle est située en #AE8B et sur 6128 en #AE6F. Elle s'étend sur 512 octets.

LA REDEFINITION DE LA PILE BASIC ET SON CONTROLE

1) La méthode

Les esprits sagaces l'auront devinée : aprés lancement d'un programme, qui initialise pointeur de pile et pile BASIC comme vu précédemment, il faut modifier le pointeur pour le faire pointer sur la zone qu'on a choisie comme nouvelle pile BASIC. Dans le même temps il faut initialiser cette zone comme une pile BASIC qui se respecte, en la faisant débuter par un 0. Naturellement le pointeur est alors incrémenté (cf le sous-chapitre 2 du chapitre précédent).

A cela se limite l'intervention dans le système, le BASIC gérant par la suite cette nouvelle pile comme si de rien n'était! Une première instruction d'extension au système résident (Resident System eXtension en anglais), ou RSX, se chargera de cela. La seconde RSX contrôlera la place libre dans la nouvelle pile; le BASIC ne connaissant comme limite supérieure que celle de la pile standard, cela pourrait conduire à des catastrophes.

2) La création des RSXs (une fois pour toutes)
Tapez le programme CREERSX.BAS et lancez-le. Il écrira en mémoire les RSXs avec leur routine d'implantation et d'initialisation et sauvegardera le tout (même pas 256 octets!), en fichier binaire évidemment, sous le nom de BSTACK.RSX, ou sous tout autre nom de votre choix (BSTACK, pour les amateurs d'étymologie, pour Basic STACK, «stack» signifiant «pile» en anglais informatique).

3) L'implantation des RSXs et leur initialisation.

En général on initialise les RSXs dès après les avoir chargées. C'est ce processus que nous suivrons aussi. Soit donc l'adresse de chargement quelconque «ad», étant entendu qu'il est de loin préférable, sinon indispensable, de la choisir dans la RAM utilisateur. Un exemple de chargement et d'initialisation (aussi à l'adresse "ad") est:

ad=XXXX:LOAD«BSTACK.RSX»,ad:CALL ad

Et oui, une fois n'est pas coutume, l'utilisateur a le libre choix de l'adresse d'implantation des RSXs, et cela non pas à la création du code (ce que déjà peu proposent), mais à chaque chargement! Pour ceux qui ne connaîtraient pas la méthode et qui désireraient étendre leur culture du langage d'assemblage, la méthode autorisant cette petite prouesse est expliquée dans ses grandes lignes dans le dernier chapitre, «PROGRAMME MACHINE EXECUTABLE A TOUTE ADRESSE DE CHARGEMENT», réservé aux amateurs du langage d'assemblage bien entendu.
Pour les autres, retenir qu'ils ont libre choix (total, absolu! - en RAM utilisateur cependant) de l'adresse de chargement de BSTACK.RSX et qu'il faut juste faire le CALL à cette adresse.

4) Emploi des RSXs

|BSTACK,deb,lon: installe la pile BASIC à l'adresse "deb" et lui assigne une longueur de "lon", ou sa taille, au choix pour la terminologie.

Comme déjà évoqué, le BASIC ne détecte le remplissage de sa pile que par comparaison du pointeur de pile avec une valeur qu'il a en ROM (grosso modo), et qui correspond au haut de la pile BASIC standard. Il n'y a donc aucune chance que le BASIC interrompe un programme pour "pile pleine", avant que la pile redéfinie n'ait probablement planté le CPC en recouvrant des zones très délicates, qui sont des «chasses gardées» du système d'exploitation et du BASIC et qui sont situées sous la pile standard (rappelons que la pile BASIC croît vers les adresses supérieures). Une bonne chose est déjà d'implanter assez bas sous les zones sensibles la nouvelle pile. Mais il est toujours préférable de garder quelque moyen de contrôle des événements, ce dont se charge la seconde RSX:

|BSFREE,@a%: transmet à une variable entière (ici a% pour l'exemple) la place libre dans la pile BASIC redéfinie. Si jamais il n'y en a plus (a%<0), le programme s'interrompt sur le message d'erreur «Memory full». C'est le seul moyen de contrôler l'état de remplissage de la pile. Le paramètre "lon" donné avec BSTACK n'est pas mis à profit par le BASIC (si vous ne l'avez pas compris, relisez tout!) mais uniquement par cette seconde RSX, pour calculer la place encore libre, et le cas échéant arrêter tout.

Remarques :
• lorsqu'on a bien défini la place disponible pour la pile BASIC, il peut être plus prudent de donner à "lon" une valeur inférieure, pour être certain de pouvoir stopper avant un débordement fâcheux.

• l'examen de la place libre en pile peut se faire en différents endroits du programme assez simplement, s'il n'est pas trop long ou complexe, par le recours à la RSX "|BSFREE,@a%", sans idée d'utilisation de la valeur de a% mais juste pour stopper en cas de dépassement. Cependant il est plus simple et même plus élégant de faire appel à une interruption BASIC! On oublie trop souvent l'intérêt que présente une instruction telle que «EVERY x,i GOSUB nnnn». Le petit programme de démonstration FULL1.BAS met en oeuvre le contrôle de pile à l'intérieur du programme tandis que FULL2. BAS le réalise par interruption. Il n'y alors pas à jalonner de programme de |BSFREE, un seul et unique sous-programme se chargeant du contrôle de la pile, ce qui est très avantageux pour un programme long ou complexe.

• les RSXs ont une vérification du nombre d'arguments qui leur sont passés incorporée. Si ce n'est pas 2 pour BSTACK et pas 1 pour BSFREE, il y a interruption du programme avec le message d'erreur «Syntax error» (NB: pour «VA-

RIABLES LOCALES ET RECURSIVITE» - CPC Infos de Janvier 1991 - j'appelais directement la routine de génération des erreurs en ROM BASIC, en lui passant le numéro d'erreur, pour interrompre un programme. Cette fois je transmets à l'interpréteur BASIC l'adresse d'une commande en BASIC! Pour plus de détails, se reporter au listing du source). L'intérêt du «Syntax error» est qu'il y a automatiquement, s'il vient d'un programme, édition de la ligne erronée.

• tout de suite après avoir défini une pile BASIC de taille "lon", si vous en vérifiez l'espace libre avec BSFREE vous trouverez "lon"-1, et non "lon" comme le croiraient des étourdis. Comme déjà plusieurs fois expliqué, 0 est empilé à l'initialisation de la pile comme marqueur de son début.

• pour les avares en espace mémoire, il est utile de savoir que les 100 premiers octets ne sont utiles qu'à l'initialisation des RSXs. La place qu'ils occupent peut ensuite être employée à loisir.

PROGRAMME MACHINE EXECUTABLE A TOUTE ADRESSE DE CHARGEMENT

Certaines routines, toujours courtes, qui ne comportent pas de sauts ou d'appels absolus (sinon à des vecteurs système), ni de lecture ou écriture d'octets en leur sein ou relativement à elles, sont évidemment chargeables et exécutables n'importe où. Il ne sera pas question d'elles. D'autres programmes déterminent seulement leur adresse de chargement pour se reloger à une adresse fixée une fois pour toutes à leur conception. Il ne s'agit pas non plus de cela ici mais bien d'adapter le code à son adresse de chargement! La méthodologie proposée vaut pour tout type de routine ou programme en code machine, quelle que soit sa longueur. Elle concerne bien naturellement le source. En avant!

1) Pour tout saut absolu dans le programme ou toute lecture ou écriture en son sein, toujours utiliser une étiquette. Cela concerne les instructions faisant référence à une adresse absolue (JP/ CALL/ LD r,(nn)/ LD (nn),r/ etc...).

2) repérer également par des étiquettes toutes les instructions concernées par le 1), ou tout petit bloc de telles instructions.

3) Ecrire la table de toutes les adresses absolues repérées par les étiquettes évoquées au 2). Etant une table d'adresses, c'est une suite d'instructions pseudo-opératoires "DEFW". Chaque DEFW est suivi d'un nom d'étiquette, auquel est ajouté le décalage pour pointer effectivement sur l'adresse de l'adresse repérée (+1 pour JP, +2 pour LD DE,(nn) etc...).

voir tableau

Ces 3 règles ayant été appliquées, il n'y a plus qu'à écrire en tête du programme (en tête car il est plus simple que l'adresse d'appel soit celle de chargement) la routine d'adaptation du programme à sa localisation. Je décris maintenant les étapes de cette routine (il est conseillé de suivre en lisant le source):

1) détermination de l'adresse de chargement:
• préservation des 2 octets en 0000 et 0001.
• écriture en 0000 du couple d'instruction: POP HL, JP (HL)
• appel en 0000.
• retour avec en HL l'adresse suivant l'appel en 0000 (adret).
• restauration des octets originaux en 0000 et 0001.

2) détermination du décalage entre adresse réelle et adresse relative au ORG du source:
• la différence entre l'adresse contenue dans HL et celle donnée par une étiquette à ce même endroit (adrel) relativement à l'origine (ORG) indiquée dans le source est le décalage (offset = adret-adrel) à ajouter aux adresses de la table des adresses (règle 3) pour accéder aux instructions à adresse absolue répertoriées dans cette table (règle 2) et aussi le décalage à ajouter aux adresses absolues relatives au ORG qu'on trouve à ces adresses (règle 1) pour obtenir les véritables adresses absolues (c'est certes peut-être compliqué mais cela illustre bien la logique des 3 règles que je propose - qui sont valables pour tout type de langage d'assemblage - et cela va vite s'éclaircir). _stockage de ce décalage.

3) calcul de l'adresse de la table des instructions à adresse absolue:
• ajout du décalage à l'adresse de la table (tabrel) relativement au ORG: adresse véritable de cette table (tabadr = tabrel+offset).

4) boucle d'écriture des adresses absolues véritables:
• lecture de l'adresse relative à

TABLEAU

EXEMPLE ILLUSTRANT CES 3 REGLES (EXTRAIT DU SOURCE) :

```
TABADR:    DEFW VERSION2+1   (en  VERSION2  se trouve  un bloc
           DEFW VERSION2+4    d'instructions @ adresse absolue
              ....            qui seront  toujours regroup{es;
                              on ne les rep}re donc que par  1
           DEFW AØ1+1         {tiquette)
              ....

           SUB 8ØH
VERSION2:  LD (CPC1+1),A
           LD (CPC2+1),A
              ....

AØ1:       LD (FINPILE+1),HL
CPC1:      LD A,ØØ
              ....
```

ORG d'une adresse absolue dans la table (adrel1).

• si c'est 0000 (par convention), alors fin de table atteinte.

Saut au programme ou retour.

• ajout du décalage à l'adresse relative lue pour obtenir l'adresse absolue correspondante (adr1 = adrel1+offset), qui pointe ainsi sur une adresse absolue.

• lecture de l'adresse absolue en adr1, toujours relative à ORG, (adrel2).

• ajout du décalage à cette adresse relative pour obtenir l'adresse absolue (adr2 = adrel2+offset) cohérente avec la localisation du programme.

• écriture à l'adresse absolue "adr1" de cette adresse absolue "adr2". _poursuite de la lecture de la table.

La routine que j'ai écrite est aussi concise que possible et suit scrupuleusement la méthode décrite cidessus. Il m'étonnerait fort qu'il y ait, d'une part, plus simple méthode et d'autre part beaucoup plus courte routine. Avis aux chercheurs!

CONCLUSION

Il doit être assez rare pour des programmes standards de se trouver gêné par la taille de la pile BASIC standard. Cependant, dans le cadre de l'utilisation par exemple de la récursivité (cf mes articles et programmes dans les CPC Infos de Janvier et Mars 1991), on peut très vite en atteindre les limites. Aussi ai-je écrit ces 2 RSXs pour s'en affranchir. J'espère qu'elles rendront bien des services (on peut d'ailleurs contrôler l'espace libre dans la pile standard en la choisissant comme pile redéfinie - I BSTACK, &AE8B, &200 sur 464 ou I BSTACK, &AE6F, &200 sur 6128). J'espère aussi faire des émules pour la conception de programmmes en langage machine exécutables où qu'ils soient chargés (j'ai prouvé que c'était facilement réalisable, même avec des RSXs).



CREERSX .BAS

```
10 '****************************              >LA
20 '*  Redefinition de la      *              >LB
21 '*   pile BASIC du CPC      *              >LC
30 '*  copyright Y. GOUR 1992  *              >LC
40 '****************************              >LD
50 '                                          >LE
60 DEFINT a-z:MODE 1:CALL &BC02               >YB
80 MEMORY &9000:a=&9F00                       >RB
90 WHILE a$<>"FIN"                            >MH
100 READ a$                                   >ND
120 IF a$<>"FIN"THEN POKE a,VAL("&"+a$):a=a+1 >LB
130 WEND                                      >CC
190 SAVE"bstack.rsx",b,&9F00,&100             >EF
200 END                                       >RF
210 '                                         >RD
1000 DATA 21,E1,E9,ED,5B,00,00,01,0E,00,22,00,00,C7,ED,53 >ZG

1010 DATA 00,00,B7,ED,42,44,4D,11,2F,00,19,5E,23,56,23,7A >ZY

1020 DATA B3,28,24,EB,09,EB,1A,81,12,13,1A,88,12,18,EC,50 >ZQ

1030 DATA 00,53,00,56,00,5C,00,5F,00,64,00,67,00,6A,00,93 >YU

1040 DATA 00,D0,00,D5,00,00,00,CD,06,B9,3A,06,00,D6,80,32 >YD

1050 DATA 96,00,32,B2,00,32,D8,00,CD,09,B9,21,79,00,01,64 >YA

1060 DATA 00,C3,D1,BC,6C,00,C3,7D,00,C3,AE,00,42,53,54,41 >ZM

1070 DATA 43,CB,42,53,46,52,45,C5,00,00,00,00,00,FE,02,20 >YC

1080 DATA 53,DD,66,03,DD,6E,02,36,00,E5,DD,46,01,DD,4E,00 >AA

1090 DATA 0B,09,22,BD,00,3E,00,B7,21,8B,B0,11,32,AE,28,04 >ZW

1100 DATA 2E,6F,1E,19,C1,03,71,23,70,EB,71,23,70,C9,3D,20 >ZC

1110 DATA 23,3E,00,B7,2A,8B,B0,28,03,2A,6F,B0,11,00,00,EB >ZB

1120 DATA B7,ED,52,23,EB,DD,66,01,DD,6E,00,73,23,72,D0,21 >ZE

1130 DATA EE,00,18,03,21,E5,00,3E,00,B7,11,B5,C0,28,01,1B >ZW

1140 DATA CD,00,B9,D5,C9,45,52,52,4F,52,20,32,0A,00,45,52 >ZG

1150 DATA 52,4F,52,20,37,0A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 >XR

1160 DATA FIN                                 >JK
```

FULL1 .BAS

```
100 'FULL1: controle de pile dans le programme           >RB
110 '                                                    >RC
120 'charge au pif (!) entre &9000 et &a000 les RSX!     >RD
130 MEMORY &3F00:a%=&9000+RND*&1000:LOAD"bstack.rsx",a% >NF
:CALL a%
140 '                                                    >RF
150 'initialise pile et variable                         >RG
160 i=0:a%=0:|BSTACK,&4000,700:MODE 2                    >ER
170 '                                                    >RJ
180 'un sous-progr. qui n'en finit pas de s'appeler!     >RK
190 i=i+1:|BSFREE,@a%:PRINT "GOSUB no";i;"avec place li >UF
bre en pile =";a%:IF i<1000 THEN GOSUB 190
200 i=i-1:IF i>0 THEN RETURN                             >WV
210 '                                                    >RD
220 END                                                  >RH
```

FULL2 .BAS

```
100 'FULL2: controle de pile par interruption            >RB
110 '                                                    >RC
120 'charge au pif (!) entre &9000 et &a000 les RSX!     >RD
130 MEMORY &3F00:a%=&9000+RND*&1000:LOAD"bstack.rsx",a% >NF
:CALL a%
140 '                                                    >RF
150 'initialise pile et variable                         >RG
160 i=0:a%=0:|BSTACK,&4000,700:MODE 2                    >ER
170 '                                                    >RJ
180 'met interruption (la + forte: no 3) tous les 0.2 d >RK
e s.
190 it=0:EVERY 10,3 GOSUB 280                            >WE
200 '                                                    >RC
210 'un sous-progr. qui n'en finit pas de s'appeler!     >RD
220 i=i+1:PRINT "GOSUB no";i:IF i<1000 THEN GOSUB 220    >XB
230 i=i-1:IF i>0 THEN RETURN                             >WY
240 '                                                    >RG
250 END                                                  >TA
260 '                                                    >RJ
270 'SUB d'examen de pile par interruption               >RK
275 'provoque arret si BSFREE<30                         >TE
280 DI:it=it+1:|BSFREE,@a%:PRINT "Interruption no";it;" >EB
. Place libre en pile =";a%:IF a%>=30 THEN EI:RETURN EL
SE PRINT:PRINT"Danger de debordement!":STOP:END
```

Une affaire pour vôtre Amstrad !

SORACOM SOLDE A SES LECTEURS

LOTS d'anciens numéros, des dizaines d'articles et de programmes.

5 N° d'Amstar & CPC

années 89 à 90
20 F + 30 F de port par lot

12 N° d'Amstar

années 87 à 88
55 F + 30 F de port par lot

5 N° Hors-série CPC

années 87 à 90
20F + 15F de port par lot

ATTENTION:

Il s'agit de lots en solde.



Bon de commande

Je commande

- ❑ 5 numéros de CPC Hors-série pour 20F + 15F de port
- ❑ 5 numéros de Amstar & CPC pour 20 F + 30F de port
- ❑ 12 numéros d'Amstar pour 55 F + 30F port

Je joins mon règlement chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat ❑

Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code postal : ____________ Ville : ____________

Date : ____________ Signature

JE REGLE PAR CARTE BANCAIRE

Date d'expiration Signature

Retournez ce coupon, accompagné de votre chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

PETITES ANNONCES



La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place le permet.
Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage.
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case.
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.



• Vds 6128 + DD1 + 5"1/4 + imprimante + disc silicon eutopia + souris. Nombreux logiciels + table graphique, nombreux livres. Prix : 5000F. Tél.64.48.12.98.

• Vds CPC 6128 couleur modéle 91 + de nombreux jeux originaux + revues + joystick. Prix : 3000F. Tél. (16.1) 34.68.10.71.

• Vends scanner + 30 disks : 600F (port compris). Dettori Patrick 11, rue du Casino 83230 BORMES.

• Vds CPC 464 mono très bon état + DD1 + adaptateur TV + joy. + jeux + revues : 1500F. Tél. 60.13.33.87.

• Achète bon prix pour 6128 logiciels bonne qualité et revues. Tél.26.07.73.66.

• Achète fichiers musicaux sous interruption ou listing source. Tél.44.08.37.94.(60).Demander Sylvain.

• Achète jeux échelon et meltdown pour 6128. Delattre Ludovic, le Pré Latour, les Alérions 54700 Pont à Mousson.

• Cherche possesseur jeu "Art de la guerre" Broderbund sur 6128 pour remédier fausse manip dsk face 2. Tél.90.04.89.51.

• Amis philatélistes si vous voulez gérer votre collection sur 6128. Pour tout renseignement : tél. 86.36.49. 89.

• Vds Amstrad 6128 couleur très bon état avec : tuner TV, 78 jeux, 2 joysticks. Valeur : 7400 F. , vendu : 3800 F. Tél. aprés 18 h. au 81.81.47.28.

• Club jeunes roumains cherche pour CPC 6128, souris, joystick disq. 3", jeux, revues. D. MANEA B.P. 59-30, BUCAREST -70164 ROUMANIE.

• Vds lecteur D7 DD1 + 2 jeux très bon état. Prix : 800 F. Contacter Stéphane, tél. 60.03.20.44. aprés 17 h 30.

• Vends disquette pleine d'utilitaires. Tél. le soir heure repas au 33.07.58.73. Demander David.

• Vends lecteur 5"1/4 vortex + jeux + utilitaires + imprimante DMP 2000 + livres. Tél. aprés 20h. 39.66. 01.34.

• Achète un jeux nommé Tyrann en disc pour Amstrad CPC 464. Tél. 45.94.57.34.

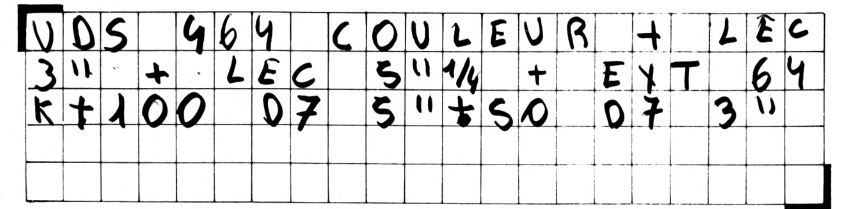
• Achète livre pour CPC 6128 Firmware Soft 158 d'Amsoft. Doc. français ou photocopie. Frais rendus. Tél. 35.68.59.96.

• Recherche CPC 6128 couleur. Prix maximum : 2000 F. Tél. 99. 52.41.35.

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal



Mettre ce coupon + 4 timbres à 2,50 F dans une enveloppe.
Adresser le tout à : SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

CPC

Gagnez du temps ! Sur minitel 36.15. Tapez MHZ



Raphaël GROUCHETZY

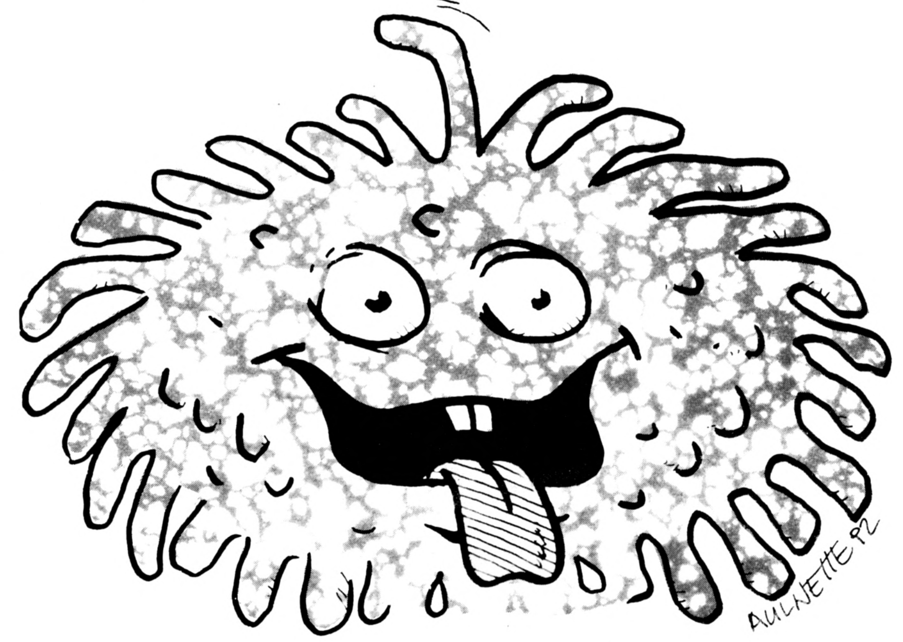
Valable pour CPC 464 – 664 – 6128

HAL est une petite boule de poils orange qui doit survivre dans un monde étrange.

Son adversaire est un monstre vert qui le poursuit inlassablement. Le but du jeu est de parcourir les 27 tableaux en récoltant un maximum de pièces.

Les astuces sont au rendez-vous : briques, pièces cachées et passages secrets permettant d'éviter certains tableaux.

HAL se lance par RUN "HAL", et se compose des fichiers suivants : HAL.SPR, HAL.TAB, SRC.BIN et HAL.BAS.



HAL.BAS

```
10  REM **********************                       >TH
20  REM *** INITIALISATION ***                       >XA
30  REM **********************                       >UB
40 DEFINT a-z:ENV 1,3,2,4,2,-3,2:ENT -1,2,10,2,3,-5,4 >VD
45 SPEED KEY 5,5                                     >EJ
50 MEMORY &3FFF:IF PEEK(&8000)=0 THEN LOAD"scr",&8000:L >JN
OAD"hal.spr",&7000:LOAD"hal.tab",&4000
60 DEF FN te(x,y)=&A000+(y-1)*16+x-1:DEF FNpo(x,y)=&C00 >XE
0+(y-1)*160+(x-1)*5
70 DIM ta(16,11),sp(19),mon(60),mx(60),my(60)        >MR
80 FOR g=1 TO 19:sp(g)=&7000+(g-1)*80:NEXT:FOR g=1 TO 2 >FF
7:READ mon(g),mx(g),my(g):NEXT:DATA 30,16,9,30,16,9,20,
5,7,0,0,0,20,16,9,20,11,8,0,0,0,20,16,9,20,16,9,20,9,2,
10,10,5,20,16,9,20,16,9,0,0,0,10,8,6
85 DATA 20,16,9,20,9,3,0,0,0,8,16,9,1,16,9,2,16,7,1,16, >TW
5,2,16,9,1,16,9,60,16,9,3,16,9,0,0,0
90 MODE 0:BORDER 0:FOR g=0 TO 15:INK g,0:NEXT        >MA
100 REM **********************                       >UE
110 REM ** BOUCLE PRINCILALE *                       >XH
120 REM **********************                       >UG
130 FOR g=0 TO 15:READ i:INK g,i:NEXT:DATA 0,1,2,11,14, >GV
20,3,6,15,24,4,8,17,9,18,25
132 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN 132                     >YJ
135 MODE 0:LOCATE 4,25:PEN 2:PRINT"PRESSE SPACE":PEN 9: >GR
LOCATE 7,4:PRINT"H A L":PEN 7:LOCATE 3,10:PRINT"by Bitt
el Juice"
136 a$=INKEY$:IF a$<>" " THEN 136                    >ZC
140 v=3:s=0:p=0:x=2:y=12                             >UE
150 ta=1:x=1:y=9:ani=13:op=3                         >XE
180 xt=x:yt=y:GOSUB 30100:CLS:z=2:zz=12:CALL &8000,FNpo >AJ
(z,zz),sp(17):PEN 9:LOCATE 4,24:PRINT USING"##";p:z=11:
zz=12:CALL &8000,FNpo(z,zz),sp(18):z=12:zz=12:CALL &800
0,FNpo(z,zz),sp(19)
```



```
190 GOSUB 10000:LOCATE 17,24:PRINT USING"###";s                     >QX
200 ax=x:ay=y:IF x=mx AND y=my THEN mr=1                             >JJ
205 IF mr=1 THEN 7000                                                >NL
210 IF mon(ta)<>0 THEN IF mo=0 THEN vf=vf+1:IF vf>mon(t >VA
a) THEN GOSUB 8000
240 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(77)=0 THEN IF PEEK(FNte(x,y >CF
+1))>1 AND PEEK(FNte(x,y+1))<>5 THEN IF sau=0 THEN sau=
1
250 IF sau>0 THEN y=y-1:sau=sau+1:IF sau=5 THEN sau=0 E >NN
LSE IF y=0 THEN y=1:sau=0 ELSE IF PEEK(FNte(x,y))<>0 TH
EN 3000
260 IF sau=0 THEN IF PEEK(FNte(x,y+1))=5 THEN y=y+1:IF  >PB
y=10 THEN GOTO 7000 ELSE GOTO 260
275 IF sau=0 THEN IF PEEK(FNte(x,y+1))<2 THEN y=y+1:IF  >WU
y=10 THEN GOTO 7000
276 IF INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0 THEN GOSUB 600                      >NF
277 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0 THEN GOSUB 700                      >NB
470 IF x=mx AND y=my THEN mr=1                                       >XY
475 IF mr=1 THEN 7000                                                >NW
480 IF ax<>x OR ay<>y THEN SOUND 1,0,2,7,0,0,10:CALL &8 >ZC
000,FN po(x,y),sp(ani):CALL &8000,FN po(ax,ay),sp(1):an
i=ani XOR op
490 IF mo=0 THEN FOR kj=0 TO 80:NEXT                                 >CF
500 GOTO 200                                                         >YD
599 ' GAUCHE                                                         >UD
600 IF op=31 THEN op=3:ani=13:CALL &8000,FN po(x,y),sp( >AP
ani):ani=14:RETURN
610 x=x-1:IF x=0 THEN x=1                                            >TE
615 IF PEEK(FNte(x,y))>1 THEN x=x+1                                  >CQ
620 RETURN                                                           >ZD
699 ' DROITE                                                         >UE
700 IF op=3 THEN op=31:ani=15:CALL &8000,FN po(x,y),sp( >AX
ani):ani=16:RETURN
710 x=x+1:IF x=17 THEN ta=ta+1:IF ta=28 THEN GOTO 30200 >ZP
 ELSE mo=0:s=s+3:a=REMAIN(1):GOTO 190
715 IF PEEK(FNte(x,y))>1 THEN x=x-1                                  >CU
720 RETURN                                                           >ZE
2997 REM ***********************                                     >VH
2998 REM * TEST DE COLLISIONS *                                      >YT
2999 REM ***********************                                     >VK
3000 q=PEEK(FNte(x,y)):IF q=3 THEN sau=0:y=y+1:GOTO 276 >AV

3005 IF q=6 OR q=2 THEN SOUND 4,100,32,9,1,1:CALL &8000 >WK
,FNpo(x,y),sp(17):p=p+1:s=s+1:POKE FN te(x,y),3:px=x:py
=y:AFTER 3,3 GOSUB 30000:GOSUB 20000:sau=0:y=y+1:GOTO 2
76
3040 IF q=1 THEN POKE FN te(x,y),3:CALL &8000,FNpo(x,y) >LA
,sp(3):sau=0:y=y+1:GOTO 276
3050 IF q=5 THEN y=y-1:IF y=0 THEN y=1:sau=0:GOTO 260 E >MX
LSE GOTO 3000
3060 IF q=7 THEN FOR L=500 TO 1 STEP -40:SOUND 5,L,0.5, >TQ
15:NEXT:CALL &8000,FNpo(x,y),sp(13):POKE FN te(x,y),3:v
=v+1:s=s+5:GOSUB 20000:px=x:py=y:AFTER 10,3 GOSUB 30000
:sau=0:y=y+1:GOTO 276
3790 GOTO 276                                                        >GK
5997 REM *********************                                       >UQ
5998 REM * MOUVEMENT MONSTRE *                                       >YN
5999 REM *********************                                       >UT
6000 DI:amx=mx:amy=my:IF x=mx AND y=my THEN EI:a=REMAIN >YV
(1):mr=1:RETURN
6020 mx=mx-1:IF mx=0 THEN CALL &8000,FNpo(amx,amy),sp(1 >CL
):a=REMAIN(1):mo=0:EI:RETURN  ELSE IF PEEK(FNte(mx,my))
>1 THEN mx=mx+1:anm=11:oo=7:EVERY 8,1 GOSUB 6100
6030 IF PEEK(FNte(mx,my+1))<2 THEN my=my+1:IF my=10 THE >TZ
N CALL &8000,FNpo(amx,amy),sp(1):a=REMAIN(1):mo=0:EI:RE
TURN
6040 IF x=mx AND y=my THEN EI:a=REMAIN(1):mr=1:RETURN   >ZB
6060 IF amx<>mx OR amy<>my THEN CALL &8000,FNpo(mx,my), >AX
sp(anm):CALL &8000,FNpo(amx,amy),sp(1):anm=anm XOR oo:E
I:RETURN
6070 EI:RETURN                                                       >GF
6100 DI:amx=mx:amy=my:IF x=mx AND y=my THEN EI:a=REMAIN >YW
(1):mr=1:RETURN
6110 mx=mx+1:IF mx=17 THEN CALL &8000,FNpo(amx,amy),sp( >CM
1):a=REMAIN(1):mo=0:EI:RETURN  ELSE IF PEEK(FNte(mx,my)
)>1 THEN mx=mx-1:anm=9:oo=3:EVERY 8,1 GOSUB 6000
6120 IF PEEK(FNte(mx,my+1))<2 THEN my=my+1:IF my=11 THE >TA
N CALL &8000,FNpo(amx,amy),sp(1):a=REMAIN(1):mo=0:EI:RE
TURN
6130 IF x=mx AND y=my THEN EI:a=REMAIN(1):mr=1:RETURN   >ZB
6140 IF amx<>mx OR amy<>my THEN CALL &8000,FNpo(mx,my), >AW
sp(anm):CALL &8000,FNpo(amx,amy),sp(1):anm=anm XOR oo:E
I:RETURN
6150 EI:RETURN                                                       >GE
6997 REM ********                                                    >AG
6998 REM * MORT *                                                    >FA
6999 REM ********                                                    >AJ
7000 IF mr=1 THEN CALL &8000,FNpo(ax,ay),sp(1):CALL &80 >FK
00,FNpo(amx,amy),sp(1):FOR L=1 TO 26:CALL &8000,FNpo(mx
,my),sp(anm):SOUND 5,L*125,5:CALL &8000,FNpo(mx,my),sp(
ani):NEXT:mr=0:GOTO 7005
7002 CALL &8000,FN po(x,y),sp(ani):CALL &8000,FN po(ax, >KR
ay),sp(1):FOR L=1 TO 26:SOUND 5,L*125,5:NEXT
7005 mo=0:a=REMAIN(1):EI:v=v-1:IF v=0 THEN CLS:d=5:dd=5 >FW
:CALL &8000,FNpo(d,dd),sp(13):PEN 11:LOCATE 8,10:PRINT"
X ";v:LOCATE 5,12:PRINT"GAME OVER":FOR d=0 TO 3000:NEXT
:RUN
7020 x=xt:y=yt:GOTO 180                                              >TK
8000 vf=0:mo=1:mx=mx(ta):my=my(ta):amx=mx:amy=my:CALL & >TH
8000,FNpo(mx,my),sp(9):IF x>mx THEN anm=11:oo=7:EVERY 8
,1 GOSUB 6100:RETURN ELSE anm=9:oo=3:EVERY 8,1 GOSUB 60
00:RETURN
10000 REM ***********************                                    >WF
10010 REM *** DESSIN TABLEAU ***                                     >YM
10020 REM ***********************                                    >WH
10030 a=REMAIN(1):tt=&4000+((ta-1)*160):CALL &802B,tt:x >LK
=1:CALL &8000,FN po(x,y),sp(ani):mx=0:my=0:x=1:ax=x:ay=
y:mo=0:RETURN
20000 PEN 9:LOCATE 4,24:PRINT USING"##";p:LOCATE 17,24: >KK
PRINT USING"###";s:RETURN
30000 CALL &8000,FNpo(px,py),sp(3):RETURN                            >KH
30100 CLS:d=5:dd=5:CALL &8000,FNpo(d,dd),sp(13):PEN 11: >BE
LOCATE 8,10:PRINT" X ";v:FOR d=0 TO 2000:NEXT:RETURN

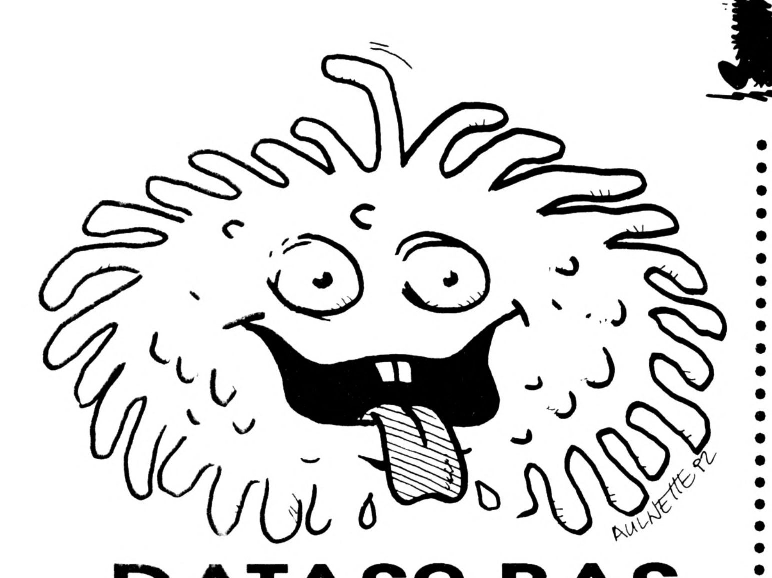
30200 a=REMAIN(1):tt=&4000+((ta-1)*160):CALL &802B,tt:F >ZN
OR gh=0 TO 8000:NEXT
30210 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN 30210                                 >BH
30220 CALL &BB06:RUN                                                 >NH
```





DATAS1.BAS

```
10 A=&4000:F=&4640:L=100:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=V
AL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreu
r ligne";L:END ELSE L=L+5:WEND
30 SAVE"hal.spr",b,&4000,&640
100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
105 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
115 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
125 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
135 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
145 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
150 DATA F0,70,64,8C,08,B0,64,0C,4C,80,F0,8C,4C,48,80,B0,0784
155 DATA CC,0C,8C,08,B0,8C,84,48,80,64,0C,C0,80,00,8C,48,0DFC
160 DATA 80,40,00,00,00,00,00,00,CC,8C,50,B0,E4,CC,0C,50,1320
165 DATA 64,0C,4C,8C,50,8C,CC,8C,48,50,0C,0C,C0,80,50,4C,1928
170 DATA C8,08,C0,44,8C,0C,C0,80,04,0C,C0,00,00,00,00,00,1DA4
175 DATA F0,70,64,8C,08,B0,64,0C,4C,80,F0,8C,4C,48,80,B0,2528
180 DATA CC,0C,8C,08,B0,8C,84,48,80,64,0C,C0,80,00,8C,48,2BA0
185 DATA 80,40,00,00,00,00,00,00,CC,8C,50,B0,E4,CC,0C,50,30C4
190 DATA 64,0C,4C,8C,50,8C,CC,8C,48,50,0C,0C,C0,80,50,4C,36CC
195 DATA C8,08,C0,44,8C,0C,C0,80,04,0C,C0,00,00,00,00,00,3B48
200 DATA 0F,B7,3F,F3,7F,5B,B7,3F,B7,7F,0F,B7,3F,F3,7F,3C,42F9
205 DATA 3C,3C,3C,3C,05,5B,7B,B7,AA,05,F3,7B,7F,AA,05,5B,4921
210 DATA 7B,B7,AA,05,F3,7B,7F,AA,05,5B,7B,B7,AA,05,F3,7B,5148
215 DATA 7F,AA,05,5B,7B,B7,AA,05,F3,7B,7F,AA,05,5B,7B,B7,58DB
220 DATA AA,05,F3,7B,7F,AA,05,5B,7B,B7,AA,05,F3,7B,7F,AA,60F9
225 DATA 05,5B,7B,B7,AA,05,F3,7B,7F,AA,05,5B,7B,B7,AA,05,6812
230 DATA F3,7B,7F,AA,05,5B,7B,B7,AA,05,F3,7B,7F,AA,05,5B,6FE1
235 DATA 7B,B7,AA,05,F3,7B,7F,AA,05,5B,7B,B7,AA,05,F3,7B,7808
240 DATA 7F,AA,05,5B,7B,B7,AA,05,F3,7B,7F,AA,05,5B,7B,B7,7F9B
245 DATA AA,05,F3,7B,7F,AA,05,5B,7B,B7,AA,05,F3,7B,7F,AA,87B9
250 DATA 44,CC,CC,CC,88,8C,0C,F0,0C,48,8C,58,F0,A4,48,8C,9011
255 DATA 58,D0,F0,48,8C,E0,48,F0,48,8C,84,48,F0,48,8C,0C,9885
260 DATA 48,F0,48,8C,0C,48,A4,48,8C,0C,48,A4,48,8C,0C,58,9E8D
265 DATA 0C,48,8C,0C,D0,0C,48,8C,0C,A4,0C,48,8C,0C,0C,0C,A2DD
270 DATA 48,8C,0C,A4,0C,48,8C,0C,84,0C,48,40,C0,C0,C0,80,A925
275 DATA 44,CC,CC,CC,88,8C,0C,F0,0C,48,8C,58,F0,A4,48,8C,B17D
280 DATA 58,D0,F0,48,8C,E0,48,F0,48,8C,84,48,F0,48,8C,0C,B9F1
285 DATA 48,F0,48,8C,0C,48,A4,48,8C,0C,48,A4,48,8C,0C,58,BFF9
290 DATA 0C,48,8C,0C,D0,0C,48,8C,0C,A4,0C,48,8C,0C,0C,0C,C449
295 DATA 48,8C,0C,A4,0C,48,8C,0C,84,0C,48,40,C0,C0,C0,80,CA91
300 DATA 00,00,3F,2A,00,00,15,3F,B7,00,00,3F,7B,79,2A,00,CD62
305 DATA 2A,3C,F3,A2,00,69,16,B7,7B,00,54,79,7B,B7,00,2A,D337
310 DATA 15,B7,F3,15,3F,3F,51,7B,00,3F,F3,15,F3,15,14,A2,D95A
315 DATA F3,F3,3F,78,28,7B,7B,3F,F2,3D,B7,F3,7B,F3,F3,F3,E381
320 DATA A2,B7,B7,B7,B7,A2,51,7B,7B,7B,00,00,B7,B7,A2,00,EB73
325 DATA 00,00,3F,2A,00,00,15,3F,B7,00,00,3F,7B,79,00,00,EE1A
330 DATA 2A,3C,F3,A2,00,69,16,B7,2A,00,54,79,7B,A2,00,2A,F389
335 DATA 15,B7,F3,15,3F,B7,2A,7B,00,B7,2A,00,F3,00,14,00,F8E0
340 DATA 51,F3,00,78,28,51,2A,2A,78,28,B7,A2,7B,F3,F3,F3,00B6
345 DATA A2,B7,B7,B7,B7,00,51,7B,7B,7B,00,00,B7,B7,A2,00,0806
350 DATA 00,15,3F,00,00,00,7B,3F,2A,00,15,B6,B7,3F,00,51,0B50
355 DATA F3,3C,15,00,B7,7B,29,96,00,7B,B7,B6,A8,00,F3,7B,1283
360 DATA 2A,15,00,B7,A2,3F,3F,2A,F3,2A,F3,3F,00,F3,F3,51,1949
365 DATA 28,2A,B7,B7,14,B4,3F,F3,7B,3E,F1,3F,51,F3,F3,F3,2216
370 DATA B7,51,7B,7B,7B,7B,00,B7,B7,A2,00,51,7B,7B,00,2918
375 DATA 00,15,3F,00,00,00,7B,3F,2A,00,00,B6,B7,3F,00,51,2C4D
380 DATA F3,3C,15,00,15,7B,29,96,00,51,B7,B6,A8,00,F3,7B,32B4
385 DATA 2A,15,00,B7,15,7B,3F,2A,F3,00,15,7B,00,F3,A2,00,37BB
390 DATA 28,00,15,A2,14,B4,00,51,7B,14,B4,15,51,F3,F3,F3,3E35
395 DATA B7,00,7B,7B,7B,7B,00,B7,B7,B7,A2,00,51,7B,7B,00,44E6
400 DATA 00,00,3C,00,00,00,14,A9,28,00,00,7C,A9,16,00,00,4742
405 DATA 56,56,56,28,54,A9,FC,03,BE,78,FC,A9,57,16,F0,FC,4F9C
410 DATA FC,03,57,7D,FC,A9,A9,AB,FE,FC,03,56,57,FC,FC,FC,5A06
415 DATA 03,AB,BC,A9,A9,A9,57,7C,FC,56,57,16,FC,FC,A9,AB,6349
420 DATA BB,76,0B,03,FC,67,4F,27,BC,B9,8F,05,9B,28,4F,0A,6986
425 DATA 00,00,3C,00,00,00,14,A9,28,00,00,7C,A9,16,00,00,6BE2
430 DATA 56,56,56,28,54,A9,FC,03,BE,78,FC,A9,57,16,F0,FC,743C
435 DATA FC,03,57,7D,FC,A9,A9,AB,FE,FC,03,56,57,FC,FC,FC,7EA6
440 DATA 03,AB,BC,A9,A9,A9,57,7C,FC,56,57,16,FC,FC,A9,AB,87E9
445 DATA AA,7C,0B,03,FC,28,05,33,27,27,00,05,CF,8F,8F,00,8CB9
450 DATA 00,00,3C,00,00,00,14,56,28,00,00,29,56,BC,00,14,8ED6
455 DATA A9,A9,A9,00,7D,03,FC,56,A8,29,AB,56,FC,B4,AB,03,96D3
460 DATA FC,FC,F0,57,56,56,FC,BE,AB,A9,03,FC,FD,57,03,FC,A11E
465 DATA FC,FC,AB,56,56,56,7C,29,AB,A9,FC,BC,77,57,56,FC,AA94
470 DATA FC,9B,FC,03,07,B9,4F,76,7C,1B,8F,05,8F,05,67,0A,B0DF
475 DATA 00,00,3C,00,00,00,14,56,28,00,00,29,56,BC,00,14,B2FC
480 DATA A9,A9,A9,00,7D,03,FC,56,A8,29,AB,56,FC,B4,AB,03,BAF0
485 DATA FC,FC,F0,57,56,56,FC,BE,AB,A9,03,FC,FD,57,03,FC,C544
490 DATA FC,FC,AB,56,56,56,7C,29,AB,A9,FC,BC,55,57,56,FC,CE98
495 DATA FC,14,FC,03,16,BC,00,39,39,33,28,00,4F,4F,CF,0A,D3BD
500 DATA 00,14,3F,28,00,00,69,F3,2A,00,14,D3,3C,B7,00,14,D7AC
505 DATA 96,D7,3D,00,69,B6,96,79,2A,69,79,BE,B6,2A,7B,B6,DF5F
510 DATA FF,28,B7,7B,3C,BE,14,B7,7B,79,BE,79,B7,7B,B6,BE,E84E
515 DATA B6,B7,15,3C,FB,28,82,15,B6,16,51,82,00,7B,28,69,EE71
520 DATA 00,00,7B,00,E3,00,00,15,F3,82,00,00,00,3F,00,00,F198
525 DATA 33,22,33,22,33,27,0A,27,0A,27,27,00,27,00,27,27,F39A
530 DATA 00,27,00,27,27,00,27,00,27,33,22,27,00,27,0F,22,F531
535 DATA 27,00,27,05,8A,8F,00,8F,05,A0,A5,00,A5,05,0A,0F,F939
540 DATA 00,0F,05,8A,8F,00,8F,05,8A,8F,00,8F,05,8A,8F,00,FDC0
545 DATA 8F,05,8A,8F,00,8F,0F,8A,8F,0A,8F,CF,8A,CF,8A,CF,053E
550 DATA 22,33,0A,33,22,22,27,22,27,0A,22,27,22,27,00,22,0742
555 DATA 27,22,27,00,22,27,22,27,00,22,27,22,27,00,22,27,091F
560 DATA 22,27,00,8A,8F,8A,8F,00,A0,F0,0A,F0,0A,0A,0F,0A,0E51
565 DATA 0F,00,8A,CF,0A,8F,00,8A,8F,8A,8F,00,8A,8F,8A,8F,14B6
570 DATA 00,8A,8F,8A,8F,00,8A,8F,8A,8F,0A,8A,8F,8A,CF,8A,1C20
575 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1C20
580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1C20
585 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1C20
590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1C20
595 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1C20
600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1C20
```



DATAS2.BAS

```
10 A=&C000:F=&D180:L=100:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=V
AL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreu
r ligne";L:END ELSE L=L+5:WEND
30 SAVE"hal.tab",b,&C000,&1180
100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
105 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
115 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
125 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
135 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
145 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0030
150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0030
155 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0030
160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0030
165 DATA 00,00,00,00,00,00,00,06,00,00,00,00,00,00,00,00,0036
170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0036
175 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0036
180 DATA 00,00,00,00,00,03,06,03,06,03,03,00,00,00,03,00,0051
185 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0051
190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0051
195 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0081
200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0084
205 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0087
210 DATA 00,00,00,00,06,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0090
215 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0093
220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0096
225 DATA 00,02,03,03,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,00A4
230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,00A7
235 DATA 00,00,00,00,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02,00AD
240 DATA 00,00,00,00,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00B2
245 DATA 03,03,03,03,05,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,00E4
250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,03,07,00,00,00,00,00,00,00,00EE
255 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00EE
260 DATA 00,00,00,06,00,00,00,00,00,00,00,00,06,00,00,00,00FA
265 DATA 00,00,06,00,00,00,00,00,01,00,00,00,00,06,00,00,0107
270 DATA 00,06,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,06,00,0113
275 DATA 06,00,00,00,04,04,04,00,00,04,04,04,00,00,00,06,0137
280 DATA 00,00,00,04,05,05,05,00,01,05,05,05,04,00,00,00,015E
285 DATA 00,00,04,05,05,05,05,00,00,05,05,05,05,04,00,00,018E
290 DATA 00,04,05,05,05,05,05,00,00,05,05,05,05,05,04,00,01C8
295 DATA 03,03,03,03,03,03,03,00,03,03,03,03,03,03,03,03,01F5
300 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01F5
305 DATA 03,03,03,03,02,02,02,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0222
310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0222
315 DATA 00,00,00,00,00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0223
320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0223
325 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0223
330 DATA 00,00,00,00,00,02,03,03,02,02,02,00,00,00,00,00,0231
335 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0231
340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0231
345 DATA 03,03,03,03,03,03,00,00,03,03,03,03,03,03,03,03,025B
350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,025B
355 DATA 02,02,02,02,02,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0286
360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0286
365 DATA 00,00,00,00,00,00,03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,0292
370 DATA 00,01,00,00,00,03,03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,02A2
375 DATA 00,00,00,00,03,03,03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,02B4
380 DATA 00,00,00,03,03,03,03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,02C9
385 DATA 00,00,03,03,03,03,03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,02E1
390 DATA 00,03,03,03,03,03,03,03,03,03,04,00,00,00,00,00,0300
395 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,05,03,03,03,03,03,0332
400 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0332
405 DATA 03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,033E
410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,033E
415 DATA 00,00,00,00,00,06,00,06,00,06,00,06,00,06,03,03,0362
420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0362
425 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0362
```



```
430 DATA 00,00,00,00,06,00,06,00,06,00,06,00,06,00,06,00,0386
435 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0386
440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0386
445 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03B6
450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03B6
455 DATA 00,07,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03E7
460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03E7
465 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03E7
470 DATA 00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03E8
475 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03E8
480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03E8
485 DATA 00,00,00,00,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03EC
490 DATA 00,04,00,00,05,00,00,04,00,00,04,00,00,04,00,00,0401
495 DATA 03,05,00,00,05,00,00,05,00,00,05,00,00,05,03,03,0423
500 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0423
505 DATA 03,03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0432
510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0432
515 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0432
520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0432
525 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0432
530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0432
535 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0432
540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0432
545 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0462
550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0462
555 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0462
560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,04,00,00,00,00,00,00,00,0466
565 DATA 00,00,00,00,00,00,03,00,05,00,00,00,03,02,02,00,0475
570 DATA 03,03,03,00,00,00,00,00,05,00,00,00,00,00,00,00,0483
575 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,05,00,00,00,00,03,03,03,0491
580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,05,00,00,00,00,00,00,00,0496
585 DATA 00,00,00,03,03,03,00,00,05,00,00,00,00,00,00,00,04A4
590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,05,00,03,03,03,00,00,00,04B2
595 DATA 03,03,00,00,00,00,00,00,05,00,00,00,00,00,00,00,04BD
600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,03,03,03,03,04CC
605 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,03,03,03,03,04DB
610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,03,03,03,03,04EA
615 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,03,03,03,03,04F9
620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,03,03,03,03,0508
625 DATA 03,03,03,00,00,00,03,03,03,04,00,03,03,03,03,03,052D
630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,05,00,03,03,03,03,03,0541
635 DATA 00,04,00,00,02,02,00,00,00,05,00,03,03,03,03,02,055C
640 DATA 00,05,00,00,00,00,00,00,00,05,00,00,00,00,00,00,0566
645 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0596
650 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,05C6
655 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,05F6
660 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0626
665 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0656
670 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0686
675 DATA 03,03,03,02,03,03,03,02,03,03,03,02,03,03,03,02,06B2
680 DATA 03,03,03,00,03,03,03,00,03,03,03,00,03,03,03,00,06D6
685 DATA 03,03,03,00,03,03,03,00,03,03,03,00,03,03,03,00,06FA
690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,06FA
695 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,072A
700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,072A
705 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,072A
710 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,072A
715 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,072A
720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,072A
725 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,072A
730 DATA 02,00,00,00,02,00,00,00,02,00,00,00,02,00,00,00,0732
735 DATA 00,00,02,00,00,00,02,00,00,00,02,00,00,00,02,00,073A
740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,073A
745 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,076A
750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,076A
755 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,076A
760 DATA 00,00,00,00,00,03,03,00,03,03,00,00,00,00,00,00,0776
765 DATA 00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,077C
770 DATA 00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,0782
775 DATA 00,00,00,03,00,00,03,00,03,00,00,03,00,00,00,00,078E
780 DATA 00,00,00,02,00,00,00,00,00,00,00,07,00,00,00,00,0797
785 DATA 00,00,03,00,00,00,00,01,00,00,00,00,03,00,00,00,079E
790 DATA 00,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,00,00,07A4
795 DATA 03,00,00,03,03,00,00,03,03,00,00,03,00,00,03,03,07BC
800 DATA 00,00,00,00,00,00,06,06,06,00,00,00,00,00,00,00,07CE
805 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,07CE
810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,07CE
815 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,07CF
820 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,07CF
825 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,07CF
830 DATA 00,03,03,03,03,03,03,04,03,03,03,03,03,03,03,03,07FD
835 DATA 00,03,03,03,03,03,03,05,03,03,03,03,03,03,03,03,082C
840 DATA 00,03,03,03,03,03,03,05,03,03,03,03,03,03,03,03,085B
845 DATA 03,03,03,03,03,03,03,05,03,03,03,03,03,03,03,03,088D
850 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,088D
855 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,088D
860 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,088D
865 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,088D
870 DATA 00,00,00,00,00,00,02,03,02,00,00,00,00,00,00,00,0894
875 DATA 00,00,00,00,00,00,00,02,00,00,00,00,00,00,00,00,0896
880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0896
885 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0896
890 DATA 00,00,00,00,00,00,03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,08A2
895 DATA 03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,00,00,03,03,03,03,08BA
900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,05,00,00,00,00,00,00,00,08BF
905 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,05,00,00,00,00,00,00,00,08C4
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,08C7
915 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,03,08CB
920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,03,00,03,00,00,00,00,00,03,08D4
925 DATA 00,00,00,00,00,03,00,03,00,03,00,03,00,00,00,03,08E3
930 DATA 00,00,00,03,00,03,00,03,00,03,00,03,00,00,00,03,08F5
935 DATA 00,03,00,03,00,03,00,03,03,03,00,03,00,03,00,03,0910
940 DATA 00,03,00,03,00,03,03,03,03,03,03,03,00,03,00,00,092E
945 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,095E
950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,03,03,00,00,00,00,00,03,0967
955 DATA 03,00,03,03,03,03,00,00,03,03,00,03,03,03,00,03,0988
960 DATA 03,00,00,00,00,03,00,00,02,03,00,00,00,03,00,03,0999
965 DATA 03,01,00,00,00,03,00,00,00,03,01,00,00,03,00,03,09AA
970 DATA 03,00,00,00,00,03,00,00,03,03,00,00,00,03,00,03,09BC
975 DATA 03,00,00,00,00,03,00,00,02,03,00,00,00,03,00,03,09CD
980 DATA 03,01,00,00,00,03,00,00,00,03,01,00,00,03,00,03,09DE
985 DATA 03,00,00,00,00,03,00,00,03,03,00,00,00,03,00,03,09F0
990 DATA 00,00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,00,00,03,00,00,09F6
995 DATA 03,03,00,00,00,03,00,03,03,03,03,00,00,03,00,03,0A11
1000 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0A41
1005 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0A44
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0A47
1015 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0A4A
```



```
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0A4A
1025 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0A4D
1030 DATA 00,00,01,00,01,00,01,00,01,00,01,00,01,00,01,03,0A57
1035 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0A57
1040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0A57
1045 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0A87
1050 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0AB7
1055 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0AE7
1060 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0B17
1065 DATA 06,06,06,06,06,06,06,06,06,06,06,06,06,06,06,06,0B77
1070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0B77
1075 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0BA7
1080 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0BD7
1085 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0BD7
1090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0BD7
1095 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0C07
1100 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0C37
1105 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0C67
1110 DATA 00,00,00,02,02,00,02,02,00,02,02,00,02,02,00,00,0C77
1115 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0C77
1120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0C77
1125 DATA 03,03,03,05,05,03,05,05,03,05,05,03,05,05,03,03,0CB7
1130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0CB7
1135 DATA 00,00,00,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0CDE
1140 DATA 00,00,00,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0D05
1145 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0D35
1150 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0D65
1155 DATA 00,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0D92
1160 DATA 00,03,03,03,03,03,03,03,00,00,00,00,00,03,03,03,0DB0
1165 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0DB0
1170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0DB0
1175 DATA 03,03,03,03,03,03,02,02,02,00,00,00,03,03,03,03,0DD4
1180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0DD4
1185 DATA 03,03,03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0DE6
1190 DATA 03,03,03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0DF8
1195 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0E28
1200 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0E58
1205 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0E88
1210 DATA 03,03,03,07,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0EBC
1215 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0EBC
1220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0EBC
1225 DATA 03,03,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0EC5
1230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,0EC6
1235 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0EC6
1240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0EC6
1245 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0EF6
1250 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0F26
1255 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0F56
1260 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,0F86
1265 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0F86
1270 DATA 00,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,0FD1
1275 DATA 00,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,101C
1280 DATA 00,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,1067
1285 DATA 00,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,10B2
1290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00.00,00,00,10B2
1295 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,10E2
1300 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,10E2
1305 DATA 00,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,110F
1310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,110F
1315 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,110F
1320 DATA 00,01,00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1111
1325 DATA 00,00,00,00,00,01,00,01,00,01,00,01,00,01,01,00,1117
1330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1117
1335 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,1118
1340 DATA 00,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,111B
1345 DATA 03,03,03,03,00,00,00,03,03,03,03,03,03,03,03,03,1142
1350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1142
1355 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,00,03,03,00,116C
1360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,116F
1365 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,00,00,03,1173
1370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,00,03,1177
1375 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,117A
1380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,117D
1385 DATA 01,01,03,00,03,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,03,1192
1390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,1195
1395 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,11C5
1400 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11C5
1405 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11C5
1410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11C5
1415 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,01,00,00,03,03,03,03,00,11D2
1420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11D2
1425 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11D2
1430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,01,00,00,00,00,00,00,00,11D3
1435 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11D3
1440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11D3
1445 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,00,00,00,00,00,00,00,00,11EB
1450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11EB
1455 DATA 00,03,03,03,03,00,06,06,06,06,00,10,00,00,10,00,122F
1460 DATA 00,03,03,03,03,00,00,06,06,00,00,10,10,00,10,00,1277
1465 DATA 00,03,03,00,00,00,00,06,06,00,00,10,10,00,10,00,12B9
1470 DATA 00,03,03,00,00,00,00,06,06,00,00,10,10,00,10,00,12FB
1475 DATA 00,03,03,03,03,00,00,06,06,00,00,10,00,10,10,00,1343
1480 DATA 00,03,03,00,00,00,00,06,06,00,00,10,00,10,10,00,1385
1485 DATA 00,03,03,00,00,00,06,06,06,06,00,10,00,10,10,00,13D3
1490 DATA 00,03,03,00,00,00,06,06,06,06,00,10,00,00,10,00,1411
1495 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1411
1500 DATA D0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,14E1
```

DATAS3.BAS

```
10 A=&8000:F=&80A7:L=100:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END ELSE L=L+5:WEND
30 SAVE"scr.bin",b,&8000,&A7
100 DATA DD,6E,00,DD,66,01,DD,5E,02,DD,56,03,3E,10,D5,ED,0712
105 DATA A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,D1,EB,01,00,08,09,30,0FE4
110 DATA 04,01,50,C0,09,EB,3D,C2,0E,80,C9,06,F5,ED,78,1F,16C2
115 DATA 30,FB,DD,6E,00,DD,66,01,11,00,A0,ED,53,A3,80,11,1DA1
120 DATA 00,C0,ED,53,A5,80,3E,0A,F5,3E,10,F5,7E,23,E5,2A,24F6
125 DATA A3,80,77,23,22,A3,80,21,B0,6F,3C,01,50,00,09,3D,2A0B
130 DATA 20,FC,ED,5B,A5,80,D5,3E,10,D5,ED,A0,ED,A0,ED,A0,3433
135 DATA ED,A0,ED,A0,D1,EB,01,00,08,09,30,04,01,50,C0,09,3A69
140 DATA EB,3D,C2,69,80,D1,13,13,13,13,13,ED,53,A5,80,E1,41B2
145 DATA F1,3D,20,B7,EB,01,50,00,09,EB,ED,53,A5,80,F1,3D,497A
150 DATA 20,A6,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,4B09
```

PROBLEMES DE COMPATIBILITE ENTRE CPC ET CPC+

Hervé MONCHATRE

Valable pour CPC +

Récent possesseur d'un CPC nouvelle génération, quelle ne fût pas ma surprise en constatant qu'une partie non négligeable des jeux que je possède sur CPC ne daignaient pas tourner sur CPC+. Cela concerne même des «hits» comme Shufflepuck Café, Afterburner ou Nigel Mansell's Grand Prix.

Prenant mon courage à deux mains, je me suis mis à essayer «d'adapter» ces jeux récalcitrants afin de les utiliser sur le nouvel Amstrad.

Le petit topo que j'ai réalisé a pour objet de faire le point sur l'état actuel de mes trouvailles concernant les différences CPC/ CPC+, et le moyen de remédier aux erreurs pouvant en découler.

Vous trouverez quelques loaders BASIC permettant d'utiliser des programmes originaux sur disquette. les adeptes de l'éditeur de secteurs pourront également modifier quelques uns de leurs jeux grâce à des chaînes hexadécimales.

LES PROBLEMES LIES A LA ROM DISQUETTE

Comme vous avez dû le remarquer, l'une des principales nouveautés du CPC+ par rapport à son aîné, c'est son port cartouche. Amstrad a jugé bon de fournir une partie de la ROM du CPC+, non pas en interne mais sur une cartouche, celle qui contient également Burnin' Rubber. Les programmeurs de chez Amstrad en ont profité pour retoucher la ROM disque, en partie pour pouvoir loger de nouvelles RSX dans le CPC+ (IJEU, IJUEGO, IGAME) et en partie pour l'optimiser (?).

Le résultat est que cette nouvelle version de la ROM disque est «décalée» par rapport à l'ancienne, ce qui se traduit par un plantage assuré lors d'un appel direct à une routine de cette ROM. Certaines parties ont même été complètement modifiées ! Il semblerait de plus que le FDC du CPC+ (processeur gérant le lecteur de disquette) soit légèrement buggé, dixit Longshot de Logon System, que je remercie au passage pour ses conseils éclairés.

Concrètement, cette différence de la ROM disque est la source de plantage de chargeurs de jeux, plus ou moins anciens, comme Strike Harrier Force, Biggle Geebee air rallye, Sigma 7, Fernandez must die, etc. Tous les loaders d'anciens jeux d'Ere Informatique et d'Infogrames sont également concernés.

Le remède le plus simple est de se procurer une cartouche contenant l'ancienne ROM du CPC, distribuée par Amstrad peu après la sortie du CPC+. Il est malheureusement assez difficile de la trouver actuellement. L'autre solution consiste à adapter ces chargeurs, en modifiant les adresses d'appels aux routines de la ROM disque qu'ils effectuent. Vous trouverez ci-dessous une table de conversion des principales adresses rencontrées. Cette modification ne s'avère hélas pas efficace à 100%, certains jeux continuant à planter, en particulier la plupart des anciens softs Infogrames (Les dieux de la mer, Bob Morane Espace) effectuant des re-chargements. Voici une petite table de conversion des adresses d'appel de la ROM disque les plus employées :

CPC	CPC+
&C6E5	&C6EC
&C91C	&C94A
&C947	&C971
&C95C	&C988
&C976	&C9D8
&D252	&D349

Petit conseil : travaillez sur une copie de sauvegarde de votre original si vous lancez dans l'adaptation de vos logiciels.

LES PROBLEMES LIES A L'EMULATION DU PPI

Autre source fréquence d'incompatibilité, l'émulation du PPI 8255. Pour doter son CPC+ de caractéristiques étendues par rapport à son ainé, Amstrad n'a pas hésité à remplacer le Gate Array, le CRTC et le PPI 8255 du CPC par une puce nouvelle : l'ASIC. Même si cette puce est très puissante (sprites hard, 4096 couleurs, rupture, etc), elle n'en présente pas moins un petit défaut au niveau de l'émulation du test clavier du CPC. Dans la pratique, le clavier ne «répond» plus, aucune des touches sur lesquelles vous pouvez appuyer n'est prise en compte par l'ordinateur. Je ne vais pas rentrer dans les détails, sachez seulement qu'il est relativement simple d'adapter la plupart des routines de test du port clavier. Un exemple de début de «scanning clavier» est fourni ci-dessous :

Routine CPC	**Routine CPC+**
LD BC,&F40E	LD BC,&F40E
OUT (C),C	OUT (C),C
LD BC,&F6C0	LD BC,&F6C0
OUT (C),C	OUT (C),C
LD BC,&F795	LD C,&00
OUT (C),C	OUT (C),C
	LD BC,&F795
	OUT (C),C

Comme vous pouvez le constater, l'adaptation est minime, il suffit de faire un OUT &F600,&00 après le OUT &F600,&C0. La seule difficulté consiste à retrouver dans un jeu cette fameuse routine de lecture du port clavier. Une interface, style Hacker, est chaudement recommandée dans ce cas, car elle simplifie les recherches.

Attention ! A priori, l'ASIC est également sensible à l'ordre dans lequel vous transmettez des données dans les ports. Ainsi, la routine suivante sera incompatible sur CPC+, alors qu'elle tourne parfaitement sur CPC :

```
LD BC,&F6C0
 OUT (C),C
LD C,&00
 OUT (C),C
LD BC,&F40E
 OUT (C),C
```

Cette incompatibilité est, avec les problèmes liés à la ROM disc, la plus fréquemment rencontrée. Elle concerne aussi bien des jeux comme Barbarian, Super Cycle, Tornado low level, que des démos ou des fanzines sur disquettes.

PROBLEMES DIVERS

D'autres problèmes d'incompatibilité existent également, mais ils sont assez rares dans la pratique :

-Emulation du CRTC

Vous pourrez parfois avoir des problèmes d'affichage sur votre moniteur. L'écran n'est plus stable, une partie de l'écran est absente ou mal placée. Là c'est l'émulation du CRTC par l'ASIC qui est en cause. Si vous êtes un fan de démos, vous devez savoir qu'il existe plusieurs types de CRTC (en gros, le processeur gérant l'affichage de l'écran) sur le CPC, plus ou moins compatibles entre eux. L'ASIC semble avoir été conçu pour émuler un CRTC type 0 mais dans certains cas, il «réagit» différemment. Les techniques dites de «rupture d'écran» peuvent parfois poser des problèmes.

L'adaptation de programmes utilisant de tels procédés est plutôt complexe et longue. Heureusement, ce genre d'incompatibilité est exceptionnel pour des jeux. A ma connaissance, un seul programme d'éditeur est atteint par ce mal, il s'agit d'un budget sur cassette, Octoplex. Par contre, pas mal de démos (Terrific démo, par exemple) refusent de fonctionner sur CPC+ à cause de l'émulation CRTC.

-Programmes BASIC protégés

Toujours à titre d'information car, dans la pratique, les éditeurs n'utilisent jamais ce genre de bizarreries, des programmes BASIC modifiés dont le chargement s'opère comme un fichier binaire, plantent si on les démarre sur un CPC+. En général, ce sont des petits programmes trouvés dans les fanzines (Noix de Croco no4, par exemple), qui vous permettent de générer une telle protection. Pour l'instant, l'explication de ce phénomène m'échappe, la ROM BASIC semblant, en tout point, identique à celle d'un CPC 6128. Heureusement, il existe un palliatif : il suffit de charger le faux fichier binaire avec les routines système (&BC77, &BC83 et &BC7A) puis de le lancer par le CALL approprié.

-Bugs graphiques

Les possesseurs de CPC+ l'auront certainement remarqué, l'écran couleur du CPC nouvelle génération est plus large que les anciens modèles CTM 644. Cette différence de taille explique le fait que, sur certaines démos en overscan, on voit sur le côté droit de l'écran des choses que l'on ne devrait pas voir ! En général, il s'agit de bouts de lettres non effacées utilisées pour des scrollings. Cela n'est pas à proprement parler un bug, mais cela gâche un peu la qualité graphique de ces démos. Pour avoir un overscan couvrant de l'écran, il suffit de la définir comme suit, en assembleur :

```
LD BC,&BC01
OUT (C),C
 LD BC,&BD31
 OUT (C),C
 LD BC,&BC02
OUT (C),C
 LD BC,&BD32
OUT(C),C
```

Autre petite curiosité, si un programmeur a utilisé des rasters (changement de couleur d'une encre, géré en fonction du balayage de l'écran) ou des split-rasters (plusieurs changements de couleur sur une même ligne) dans son programme, ceux-ci seront décalés un peu vers la droite. Le décalage entre le CPC et le CPC+ peut être estimé à un NOP. Ceci ne concerne que des démos ou des intros.

Il y a une petite astuce, qui dans certains cas, peut éliminer ce petit bug, il suffit de décaler l'écran du CPC+ d'un caractère vers la

droite, en tapant la séquence suivante sous BASIC :

```
OUT &BC00,2
 OUT &BD00,45
```

Ou celle-ci en assembleur :

```
LD BC,&BC02
 OUT (C),C
INC B
 LD C,&2D
 OUT (C),C
```

CHARGEURS BASIC ET CHAINES HEXADECIMALES

Vous trouverez à la suite de cet article des loaders pour les programmes originaux suivants :

Afterburner (Activision), Asterix and the magic cauldron (Melbourne House), Barbarian (Palace Software), Biggles (Mirrorsoft), Blue War (Free Game Blot), Bob Morane Chevalerie (Infogrames), Fernandez must die (Imageworks), Geebee air rally (Activision), Nigel Mansell's Grand Prix (Martech), Shufflepuck Café (Broderbund), Sigma 7 (Durell), Sky Demo 2 (démo de Strooki), Star Raiders II (Electric dreams), Street Sport Basketball (Epyx), Strike Harrier Force (Mirrorsoft), Super Cycle (Epyx), Textomat (le traitement de texte de Micro-Application), Turbo Cup (Loriciels).

Si vous maniez avec dextérité un éditeur de secteurs, voici quelques recherches à effectuer pour d'autres jeux. Un conseil : travaillez TOUJOURS avec une copie de sauvegarde de votre jeu, un malheur est si vite arrivé...

LISTE DES CODES

■ **DEATH STALKER (Codemasters) :**
recherchercher : 32 AE 00 CD 0B 09
remplacer par : CD DE 1C
rechercher la chaîne ASCII 'CODE1.BIN'
remplacer par 32 AE 00 ED 79 C9

■ **TIE BREAK (Ocean) :**
rechercher : 01 C0 F6
remplacer par : CD A0 09
rechercher : 41 57 54 09 09 3B 52 45
remplacer par : 01 C0 F6 ED 49 0E 00 C9

■ **Myth (System 3) :**
rechercher : 01 C0 F6 ED 49
remplacer par : C3 ED 87
rechercher la chaîne ASCII 'YOUR QUEST'
remplacer par : 00 01 0E F4 ED 49 01 C0 F6 ED 49 0E 00 ED C9 01
92 F7 C3 EA 96

■ **PRISON RIOT (Players) :**
rechercher : 3E C8 06 F8 (en &82C1)
remplacer par : CD 00 80 00
rechercher : 00 00 38 7C 7C 7C 38 (en &7FF0)
remplacer 16 OCTETS PLUS LOIN (en &8000) par : 01 C0 F6 ED 49
0E 00 ED C9 C9

■ **MUTANT FORTRESS (Players) :**
rechercher 2 fois : 01 C0 F6 ED 49 01 0E F4
remplacer 2 fois par : 01 0E F4 ED 49 CD EE 2C
rechercher 1 fois la chaîne ASCII 'REWIND'
remplacer par : 01 C0 F6 ED 49 0E 00 ED 49 C9

■ **SUPER CYCLE :**
rechercher 2 fois : 01 C0 F6 ED 49 01 0E F4
remplacer 2 fois : 01 F4 0E ED 49 CD 50 7C
rechercher chaine ASCII 'SUPER CYCLE'
remplacer 23 octets - loin (suite de 00) par 01 C0 F6 ED 49 0E 00 C9

■ **Commando Tracer (Dinamic) :**
rechercher : 01 0E F4
remplacer par : CD 81 7F
rechercher 2 fois la chaîne ASCII 'COPYR'
remplacer la 2EME CHAINE par : AE 01 0E F4 ED 49 01 C0 F6 ED
49 0E 00 C9

■ **Jonny quest (Hitech) :**
rechercher : 01 0E F4
remplacer par : CD A6 94
rechercher chaîne ASCII 'BY HITECH'
remplacer par : 01 0E F4 ED 49 01 C0 F6 ED0 49 0E 00 C9

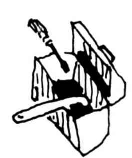
■ **Tornado low level (Vortex) :**
rechercher 3 fois : 01 0E F4
remplacer 3 fois par : CD C0 8C
rechercher : 06 0C 21 23 C0 11 50 00
remplacer par : 01 0E F4 ED 49 01 C0 F6 ED 49 0E 00 C9

CONCLUSION

Les problèmes de compatibilité entre CPC et CPC+ ne sont pas si importants que l'on pourrait le croire. Il est en effet possible, comme nous venons de le voir, de remédier dans la majorité des cas aux petits bugs affectant certains jeux ou programmes, même si des connaissances de base en langage machine sont obligatoires. C'est l'occasion de vous y mettre !

Sachez que pour adapter certains jeux, il sera nécessaire de «déprotéger» leurs chargeurs. Que les pirates en herbe ne se gaussent pas trop, un certain nombre de loaders de déplombeurs sont également affectés par des problèmes de comptibilité (test clavier), et ces derniers sont également protégés !

Si vous avez des questions, ou si vous souhaitez des conseils pour adapter vos jeux originaux sur disquette, contactez-moi sur le 36 15 RTE*AMSTEL BAL TOMJERRY.



AFTER+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Afte >LN
rburner * Loader version originale compatible cpc+ * T&J
du GPA":PRINT:PRINT"Si vous voulez modifier directement v
otre original, recherchez avec un editeur"
30 PRINT"de secteurs la chaine ED 78 E6 30 4F F6 C0 ED 79 >CL
 (piste 7, secteur 2, adr &298  pour la version originale
), et modifiez la en tapant a la place la chaine sui-  va
nte : 0E C0 ED 49 0E 00 ED 49 00":CALL &BB18:MODE 0:RESTO
RE 100
40 FOR I=&A300 TO &A450:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT:v >VD
ie=4:POKE &A32D,vie:POKE &A332,0
60 RESTORE 90:FOR I=0 TO 15:READ A$:INK I,VAL("&"+A$):NEX >XE
T:RESTORE 340:FOR I=&BE80 TO &BE96:READ A$:POKE I,VAL("&"
+A$):NEXT:CALL &A300
90 DATA 0,1,2,A,14,1A,9,12,18,F,6,D,3,C,8,8                >HA
100 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,03,1E,01,06, >BM
10
110 DATA CD,41,A3,21,00,01,16,06,1E,02,06,20,CD,41,A3,21  >XV

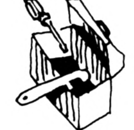
120 DATA 00,81,16,0C,1E,04,06,08,CD,41,A3,3E,05,32,5D,1C  >YD
130 DATA 3E,07,32,CD,1C,01,7E,FA,3E,00,ED,79,C3,89,BE,C9  >ZP
140 DATA 3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,6B,A3,0E,05,C5  >YC
150 DATA F5,E5,D5,CD,6B,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23  >ZW
160 DATA CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,3E,A4,32,47  >YM
170 DATA A4,22,9B,A3,7B,32,49,A4,79,32,4B,A4,18,00,11,41  >YG
180 DATA A4,CD,B7,A3,3A,4F,A4,B7,20,F4,11,3B,A4,CD,A1,A3  >ZQ
190 DATA 11,41,A4,CD,B7,A3,11,44,A4,21,00,00,CD,BF,A3,C9  >YW
200 DATA CD,B2,A3,11,3F,A4,CD,B7,A3,21,4F,A4,CB,6E,28,F3  >ZY
210 DATA C9,01,0A,A4,18,0B,01,EC,A3,21,4F,A4,18,03,01,E1  >YC
220 DATA A3,ED,43,D9,A3,1A,47,13,C5,1A,13,CD,10,A4,C1,10  >YV
230 DATA F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED,78,77,0D,23  >YD
240 DATA ED,78,F2,E1,A3,A2,20,F2,21,4F,A4,ED,78,FE,C0,38  >ZM
250 DATA FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20  >ZT
260 DATA EA,3A,50,A4,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,0A,A4,C9,01  >ZK
270 DATA 7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED  >ZJ
280 DATA 79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38  >ZY
290 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08  >YQ
300 DATA 02,4A,00,09,4C,00,00,00,01,03,05,2A,FF,00,00,00  >XN
340 DATA 0E,C0,ED,49,0E,00,ED,49,00,21,80,BE,11,98,17,01  >YP
350 DATA 09,00,ED,B0,C3,00,46                              >VA
```

ASTERIX+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >TW
er Asterix and the magic cauldron version originale pour
cpc+ * T& du GPA":PRINT:PRINT"Encore un (tres) vieux soft
, dont le loader plantait sur cpc+..."
20 PRINT"Ce loader tourne avec la version anglaise du jeu >XC
, co-editee par Melbourne";:PRINT"house et Chip (loader s
ous CPM).":FOR i=&BE80 TO &BE8E:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$
):NEXT:DATA F3,21,00,A0,11,00,01,01,00,02,ED,B0,C3,00,01
60 FOR i=&A000 TO &A13F:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:P >TF
RINT:PRINT"Inserez l'original de Asterix and the magic ca
uldron dans votre lecteur puis    appuyez sur une touche.
":CALL &BB18:CALL &BE80:DATA 0E,FF,21,8A,01,CD,16,BD,57,1
E,00,DF,0F,01,C9,45
80 DATA C0,07,CD,5F,01,CD,1B,01,C3,6B,01,CD,D8,C9,CD,71   >YG
90 DATA C9,01,7E,FB,3E,46,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,3A,77,01   >YQ
100 DATA CD,88,C9,AF,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,3E,05,CD,88,C9  >AZ
110 DATA AF,CD,88,C9,3E,11,CD,88,C9,3E,FF,F3,CD,88,C9,FD  >AL
120 DATA E5,E1,CD,EC,C6,FB,E5,FD,E1,CD,5F,01,C3,4A,C9,C5  >AG
130 DATA 0E,07,CD,0F,B9,ED,43,75,01,C1,C9,C5,ED,4B,75,01  >ZM
140 DATA CD,18,B9,C1,C9,00,00,04,C5,3A,77,01,CD,08,01,CD  >YQ
150 DATA 12,01,21,77,01,34,C1,10,EF,C9,0E,07,CD,CE,BC,AF  >ZR
160 DATA CD,0E,BC,01,00,00,CD,38,BC,21,D1,01,AF,4E,23,E5  >ZU
170 DATA F5,41,CD,32,BC,F1,E1,3C,FE,10,20,F1,06,04,FD,21  >ZU
180 DATA 00,C0,CD,78,01,FD,21,00,0A,06,0A,CD,78,01,3E,12  >YK
190 DATA CD,E1,01,01,7E,FA,AF,ED,79,0E,FF,21,00,0A,CD,16  >ZD
200 DATA BD,00,1A,03,14,0A,0E,02,10,18,0F,19,0C,13,15,09  >XZ
210 DATA 06,CD,08,01,11,40,00,06,10,C5,D5,CD,5F,01,CD,21  >YL
220 DATA 02,CD,6B,01,D1,21,4F,BE,01,04,00,ED,B0,C1,10,E9  >YL
230 DATA 21,40,00,06,10,11,04,00,7E,FE,0F,28,0B,19,10,F8  >XA
240 DATA 21,00,00,0E,00,CD,16,BD,06,04,BE,20,F3,23,10,FA  >YU
250 DATA C9,CD,D8,C9,CD,71,C9,01,7E,FB,3E,4A,CD,88,C9,AF  >AA
260 DATA CD,88,C9,C3,4A,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00  >XY
```

BARBARE+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >WW
er Barbarian (Palace software) version originale pour cpc
+ * T&J du GPA":PRINT:PRINT"Chargement de quelle partie ?
 ":PRINT:PRINT"<1> BARB1A.BIN":PRINT"<2> BARB1B.BIN":PRIN
T"<3> BARB2A.BIN"
40 PRINT"<4> BARB2B.BIN":a$(1)="BARB1A":a$(2)="BARB1B":a$ >LD
(3)="BARB2A":a$(4)="BARB2B":k$="":WHILE k$<"1"OR k$>"4":k
$=INKEY$:WEND:k=VAL(k$):PRINT:PRINT"Inserez votre origina
l de Barbarian et appuyez sur une touche.":CALL &BB18:OPE
NOUT"d":MEMORY &1FFF
70 CLOSEOUT:LOAD a$(k),&2000:FOR i=&A700 TO &A766:READ a$ >QM
:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:POKE &A70F,PEEK(&BC0E):POKE &A71
0,PEEK(&BC0F):POKE &A711,PEEK(&BC10):POKE &BC0E,195:POKE
&BC0F,1:POKE &BC10,167:IF k=3 THEN POKE &A732,82:POKE &A7
16,61
110 IF k=1 OR k=2 THEN POKE &A732,188:POKE &A733,130:POKE >FG
 &A716,167:POKE &A717,129
120 CALL &A720:DATA 00,F5,3A,00,A7,3C,32,00,A7,FE,02,CA,1 >MX
1,A7,F1,00
140 DATA 00,00,21,30,A7,11,C4,82,01,36,00,ED,B0,C3,0E,A7  >YM
150 DATA 21,00,20,11,40,00,01,00,01,ED,B0,C3,40,00,00,00  >XK
160 DATA 00,21,D9,83,01,0E,F4,ED,49,01,C0,F6,ED,49,0E,00  >YM
170 DATA ED,49,04,3E,92,ED,79,00,CB,F1,06,F6,00,ED,49,06  >ZU
180 DATA F4,ED,78,2F,77,0C,23,79,FE,4A,20,EE,00,11,0A,00  >ZB
190 DATA AF,01,92,F4,C9,00,00                              >VH
```



BIGGLES+.BAS

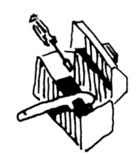
```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >BN
er Biggles (Mirrorsoft) version originale * Compatible cp
c+ * T&J du GPA":PRINT:PRINT"Je sais, Biggles est vraimen
t un jeu ancien, mais il n'est pas trop mal, surtoutla 2e
me partie, alors..."
40 FOR i=&BE80 TO &BE8E:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:D >UQ
ATA F3,21,00,A0,11,00,01,01,00,02,ED,B0,C3,00,01
60 FOR i=&A000 TO &A1FF:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:P >CW
RINT:PRINT"Inserez l'original de Biggles dans votre lecte
ur puis appuyez sur une touche.":CALL &BB18:CALL &BE80:DA
TA 21,08,01,0E,FF,CD,16,BD,3E,01,CD,0E,BC,01,00,00
80 DATA CD,38,BC,AF,21,71,01,4E,23,41,E5,F5,CD,32,BC,F1   >YV
90 DATA E1,3C,FE,04,20,F1,21,75,01,7E,23,FE,FF,28,05,CD   >YV
100 DATA 5A,BB,18,F5,CD,00,BB,CD,06,BB,FE,31,0E,00,28,06  >ZU
110 DATA FE,32,0E,FF,20,EE,79,32,00,00,AF,F5,01,00,00,CD  >YZ
120 DATA 32,BC,F1,3C,FE,10,20,F3,21,00,02,11,80,BE,01,00  >YY
130 DATA 01,ED,B0,21,FF,B0,11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,C3,80  >ZQ
140 DATA BE,00,06,1A,0E,1F,0F,03,0F,01,4D,49,52,52,4F,52  >YD
150 DATA 53,4F,46,54,1F,10,05,0F,02,50,72,65,73,65,6E,74  >YB
160 DATA 73,1F,10,08,0F,03,42,49,47,47,4C,45,53,1F,09,0C  >YM
170 DATA 0F,02,31,20,2D,20,54,49,4D,45,57,41,52,50,1F,09  >XQ
180 DATA 0E,32,20,2D,20,54,48,45,20,53,45,43,52,45,54,20  >XD
190 DATA 57,45,41,50,4F,4E,1F,0D,12,0F,03,53,45,4C,45,43  >YB
200 DATA 54,20,31,20,4F,52,20,32,1F,08,17,0F,02,28,43,29  >XK
210 DATA 20,31,39,38,36,20,4D,49,52,52,4F,52,53,4F,46,54  >XT
220 DATA 20,4C,54,44,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00  >WD
230 DATA CD,57,BF,3A,00,00,B7,20,11,FD,21,00,01,06,0B,CD  >YP
240 DATA 65,BF,21,00,01,0E,FF,CD,16,BD,3E,1D,32,52,BF,FD  >ZJ
250 DATA 21,00,40,06,03,CD,65,BF,CD,00,40,FD,21,00,0A,06  >YG
260 DATA 08,CD,65,BF,CD,C8,BC,C3,50,32,DF,53,BF,C9,CD,20  >AF
270 DATA BF,CD,C8,BE,CD,2C,BF,C9,CD,D8,C9,CD,71,C9,CD,2C  >BU
280 DATA BF,01,7E,FB,3E,46,CD,36,BF,AF,CD,36,BF,3A,52,BF  >AU
290 DATA CD,36,BF,AF,CD,36,BF,AF,CD,36,BF,3E,05,CD,36,BF  >AG
300 DATA AF,CD,36,BF,3E,11,CD,36,BF,3E,FF,F3,CD,36,BF,FD  >AD
310 DATA E5,E1,CD,16,BF,FB,E5,FD,E1,CD,20,BF,CD,4A,C9,C9  >AB
320 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,16,BF,E6,20,20,F1,C9  >ZL
330 DATA C5,0E,07,CD,0F,B9,ED,43,50,BF,C1,C9,C5,ED,4B,50  >ZR
340 DATA BF,CD,18,B9,C1,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03  >ZV
350 DATA F1,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9  >ZG
360 DATA 00,00,12,00,00,00,87,21,56,BF,CD,D4,BC,22,53,BF  >YR
370 DATA 79,32,55,BF,C9,C5,3A,52,BF,57,1E,00,CD,BA,BE,CD  >ZZ
380 DATA BE,BE,21,52,BF,34,C1,10,EC,C9,28,43,29,54,4D,48  >ZP
```

BLUEWAR+.BAS

```
10 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Loader Blue war >NR
 (Free game blot) version originale pour cpc+ * T&J u GPA
":PRINT:PRINT"Inserez votre disquette originale et appuye
z sur une touche...":CALL &BB18:RANDOMIZE TIME
60 MODE 0:WINDOW#1,1,40,1,24:CLS#1:FOR I=0 TO 15:INK I,0: >UJ
NEXT I:BORDER 0:GOSUB 280:RESTORE 60:INK 0,0:INK 1,6:INK
2,15:INK 3,24:INK 4,25:INK 5,26:INK 6,0:INK 9,6:INK 10,1:
INK 11,7:INK 12,4:INK 13,2:INK 14,15:INK 15,2:BORDER 0:FO
R I=1 TO 2000:NEXT I
120 FOR IP=1 TO 5:GOSUB 160:INK 13,7:GOSUB 160:INK 13,8:G >TH
OSUB 160:INK 13,9:GOSUB 160:INK 13,11:GOSUB 160:INK 13,17
:NEXT IP:GOSUB 220:RUN"!TELEX"
160 READ I,J:SOUND 2,I,J*2,14:SOUND 1,0,1,9:RETURN:DATA`3 >UE
19,20,239,10,319,8,239,8,190,30,239,30,190,10,239,8,190,8
,159,30,190,30,159,10,190,8,159,8,127,30,253,30,190,10,25
3,8,190,8,159,50,0,1,219,10,190,10,239,8,190,8,159,30,213
,30
220 SPEED INK 2,2:BORDER 6,2:INK 0,6,2:INK 6,6,2:FOR I=15 >LD
 TO 9 STEP-1:SOUND 5,40,55,I,,,31:NEXT I:BORDER 0:INK 0,0
:INK 6,0:RETURN
280 RESTORE 290                                           >EB
290 MEMORY &77FF:FOR i=1 TO 210:READ a$:POKE &7800+i,VAL( >DB
"&"+a$):NEXT:LOAD"pro.b",&78FD:POKE &78FE,PEEK(&78FE)+84:
CALL &7800:DATA 3a,ff,78,11,00,78,dd,21,00,79,cd,47,78,01
,00,40,fd,2a,fd,78,fd,6e,00,fd,66,01,a7,ed,52,20,1a,fd,6e
,03,fd,7e,02
320 DATA 12,13,0b,2d,20,fa,fd,23,fd,23,fd,23,fd,23,78,b1, >YD
20,dd,18,0c,dd,7e,00,12,13,dd,23,0b,78,b1,20,cf,c9
330 DATA F5,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,0E,07,CD,0F,B9,C5,CD,00, >XA
B9,1E,00,16,27,CD,92,C7,01,7E,FB,3E,42,CD,88,C9,3E,00,CD,
88,C9,3E,27,CD,88,C9,3E,00,CD,88,C9,3E,41,CD,88,C9,3E,03,
CD,88,C9,3E,41,CD,88,C9,3E,11,CD,C2,CA,CD,88,C9,3E,FF,CD,
B1,78,FB,CD,4A,C9
340 DATA 21,D3,78,3E,F7,BE,20,b7,C1,CD,0F,B9,CD,03,B9,FD, >JF
E1,DD,E1,E1,D1,C1,00,16,c0,F1,C9,CD,88,C9,01,7E,FB,11,07,
02,21,D3,78,18,0A,7A,B3,28,06,0C,ED,78,77,0D,1B,ED,78,F2,
C9,78,E6,20,20,ED,C9
350 RETURN                                                >ZD
```

CHEVAL+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >VM
er Bob morane chevalerie version cpc+ * T&J du GPA":PRINT
:PRINT"Introduisez votre original dans le lecteur puis ap
puyez sur une touche...":CALL &BB18:PRINT:PRINT"Patience.
..":FOR i=&A000 TO &A21F
40 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:FOR I=&A300 TO &A348:R >AY
EAD A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT:POKE &A08D,0:POKE &A08E,16
3:POKE 0,247:CALL &A000:DATA 31,00,C0,CD,02,A1,3A,00,00,F
E,F7,C2,0B,A0,01,E8
90 DATA FE,ED,49,21,1C,A1,22,39,00,FB,CD,8F,A0,CD,DC,A0   >YV
100 DATA 16,1E,06,20,21,00,C0,CD,8B,A1,CD,A0,A0,21,90,01  >YM
110 DATA 01,00,F5,ED,78,1F,30,FB,ED,78,1F,38,FB,2B,7C,B5  >ZL
120 DATA 20,F1,CD,8F,A0,01,06,BC,ED,49,04,0E,15,ED,49,16  >ZK
130 DATA 02,06,20,21,00,C0,CD,8B,A1,CD,A5,A0,CD,DC,A0,16  >ZE
140 DATA 0A,06,20,21,FD,00,CD,8B,A1,16,0E,06,20,21,FD,40  >YC
150 DATA CD,8B,A1,16,12,06,0D,21,00,81,CD,8B,A1,CD,56,A1  >YB
160 DATA AF,32,5F,BE,01,7E,FA,ED,79,CD,02,A1,C3,00,01,01  >ZH
170 DATA 10,7F,3E,54,ED,49,ED,79,0D,20,F9,ED,49,ED,79,C9  >ZL
```



```
180 DATA 21,DB,A0,18,03,21,CA,A0,01,10,7F,ED,49,7E,ED,79   >ZL
190 DATA 2B,0D,20,F7,ED,49,7E,ED,79,C9,40,54,54,56,40,46   >ZA
200 DATA 46,5E,4E,46,5B,5B,4E,4A,4C,5D,54,54,43,4E,54,54   >YU
210 DATA 4E,4A,40,5C,55,40,56,4E,47,4C,54,54,01,84,7F,ED   >YY
220 DATA 49,01,07,DF,ED,49,21,A9,CA,11,90,A8,01,19,00,ED   >YL
230 DATA B0,21,08,A1,11,E9,BC,01,06,00,ED,B0,3E,FF,32,78   >YM
240 DATA BE,C9,01,8C,7F,ED,49,C9,C3,0E,A1,C3,16,A1,ED,53   >ZF
250 DATA 54,A1,3E,01,18,02,3E,00,32,53,A1,C9,D9,F5,21,52   >YB
260 DATA A1,35,28,05,F1,D9,FB,ED,4D,36,06,3A,53,A1,A7,28   >ZG
270 DATA 1C,2A,54,A1,2B,22,54,A1,7C,B5,20,11,32,53,A1,21   >YV
280 DATA 5F,BE,7E,2F,77,B7,20,05,01,7E,FA,ED,79,F1,D9,FB   >ZE
290 DATA ED,4D,00,00,00,00,11,00,28,3E,66,32,18,A2,3E,01   >XV
300 DATA 32,19,A2,21,00,B1,E5,0E,35,CD,B6,A1,E1,01,8F,00   >YH
310 DATA 09,5E,21,40,00,06,80,4B,7B,A6,77,23,0D,20,F9,10   >YJ
320 DATA F7,AF,32,5F,BE,01,7E,FA,ED,79,C9,1E,00,0E,41,3E   >ZF
330 DATA 02,32,19,A2,3E,66,32,18,A2,C5,D5,E5,CD,B6,A1,E1   >YC
340 DATA 24,24,D1,C1,0C,79,E6,0F,FE,0A,20,07,79,E6,F0,F6   >ZM
350 DATA 01,4F,14,10,E4,C9,CD,D8,C9,3A,18,A2,06,10,22,62   >YR
360 DATA BE,67,69,22,74,BE,48,21,CD,A1,C3,29,C7,2A,74,BE   >ZN
370 DATA 01,7E,FB,7C,CD,88,C9,7B,CD,88,C9,7A,CD,88,C9,AF   >AB
380 DATA CD,88,C9,7D,CD,88,C9,3A,19,A2,CD,88,C9,7D,CD,88   >AA
390 DATA C9,3E,11,CD,85,C9,3E,FF,CD,08,A2,FB,CD,35,C9,D8   >AF
400 DATA C0,3A,4D,BE,87,D8,AF,C9,F3,CD,88,C9,7C,2A,62,BE   >AY
410 DATA FE,4B,DA,FC,C6,C3,EC,C6,66,01,00,00,00,00,00,00   >YK
430 DATA 21,A9,CA,22,9C,01,3E,D8,32,37,02,21,29,C7,22,4B   >YZ
440 DATA 02,3E,88,32,55,02,32,59,02,32,5D,02,32,61,02,32   >XY
450 DATA 65,02,32,6B,02,32,6F,02,3E,85,32,74,02,3E,35,32   >XT
460 DATA 7D,02,3E,88,32,8A,02,3E,FC,32,93,02,3E,EC,32,96   >YR
470 DATA 02,3E,F7,32,00,00,C3,00,01                        >AH
```

FMD+.BAS

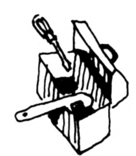
```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >CT
er Fernandez must die (Imagework) version originale pour
cpc+ * T&J du GPA":PRINT:FOR i=&BE80 TO &BE8E:READ a$:POK
E i,VAL("&"+a$):NEXT:DATA F3,21,00,A0,11,00,01,01,00,02,E
D,B0,C3,00,01
50 FOR i=&A000 TO &A17F:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:P >MH
RINT:PRINT"Inserez l'original de Fernandez must die dans
votre lecteur puis appuyez sur unetouche, SVP....":CALL &
BB18:CALL &BE80:DATA F3,01,E8,FE,ED,49,3A,00,00,FE,F3,28,
F4,21,00,01
70 DATA 11,00,A1,01,00,02,ED,B0,0E,FF,21,B1,A1,CD,16,BD   >XN
80 DATA 04,00,1A,06,14,08,09,02,18,0F,03,0C,0A,17,13,0B   >WU
90 DATA 0D,57,1E,00,DF,38,A1,C9,45,C0,07,CD,D8,C9,CD,71   >YW
100 DATA C9,01,7E,FB,3E,46,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,3A,20,A1  >ZP
110 DATA CD,88,C9,AF,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,3E,05,CD,88,C9  >AA
120 DATA AF,CD,88,C9,3E,11,CD,88,C9,3E,FF,F3,CD,88,C9,FD  >AM
130 DATA E5,E1,CD,EC,C6,FB,E5,FD,E1,CD,9B,A1,C3,4A,C9,CD  >AT
140 DATA 9B,A1,CD,3B,A1,CD,A7,A1,21,20,A1,34,C9,C5,3A,20  >ZV
150 DATA A1,CD,31,A1,CD,7F,A1,C1,10,F3,C9,C5,0E,07,CD,0F  >ZU
160 DATA B9,ED,43,00,BF,C1,C9,C5,ED,4B,00,BF,CD,18,B9,C1  >ZF
170 DATA C9,0E,07,CD,CE,BC,3E,00,CD,0E,BC,01,00,00,CD,38  >ZM
180 DATA BC,21,21,A1,AF,4E,23,E5,F5,41,CD,32,BC,F1,E1,3C  >ZE
190 DATA FE,10,20,F1,06,04,FD,21,00,C0,CD,8D,A1,FD,21,00  >YW
200 DATA 01,06,0A,CD,8D,A1,3E,02,CD,0E,BC,01,00,00,3E,01  >YW
210 DATA CD,32,BC,FD,21,00,C0,06,01,CD,8D,A1,3E,13,CD,2F  >ZP
220 DATA A2,01,7E,FA,AF,ED,79,CD,09,B9,CD,03,B9,F3,01,8D  >ZY
230 DATA 7F,ED,49,21,21,A2,11,00,F0,01,00,01,ED,B0,C3,00  >YC
240 DATA F0,21,00,C0,11,00,A1,01,7B,05,ED,B0,C3,1A,56,CD  >YK
250 DATA 31,A1,11,02,BF,06,10,C5,D5,CD,9B,A1,CD,67,A2,CD  >ZF
260 DATA A7,A1,D1,21,4F,BE,01,04,00,ED,B0,C1,10,E9,21,02  >YV
270 DATA BF,06,10,11,04,00,7E,FE,0F,28,03,19,10,F8,06,04  >YB
280 DATA BE,20,EB,23,10,FA,C9,CD,D8,C9,CD,71,C9,01,7E,FB  >AH
290 DATA 3E,4A,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,C3,4A,C9,00,00,00,00  >ZQ
```

GEEBEE+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >MK
er Geebee air rally (Activision) version originale pour c
pc+ * T&J du GPA":PRINT
30 PRINT"Eh be, ce jeu avait peu de chance de tourner sur >AW
 cpc+, il y avait a la fois un  probleme de scanning clav
ier, et un probleme de compatibilite de la ROM disk     po
ur le loader.":PRINT"Avec ce chargeur, tout rentre dans l
'ordre !
50 FOR i=&BE80 TO &BE8E:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:D >UR
ATA F3,21,00,A0,11,00,01,01,00,02,ED,B0,C3,00,01
70 FOR i=&A000 TO &A14F:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:P >LG
RINT:PRINT"Inserez l'original de Geebee air rally dans vo
tre lecteur puis appuyez sur une  touche.":CALL &BB18:CAL
L &BE80:DATA F3,01,E8,FE,ED,49,3A,00,00,FE,F3,28,F4,0E,FF
,21
90 DATA 96,01,CD,16,BD,16,57,1E,00,DF,1D,01,C9,45,C0,07   >XM
100 DATA CD,D8,C9,CD,71,C9,01,7E,FB,3E,46,CD,88,C9,AF,CD  >AU
110 DATA 88,C9,3A,15,01,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,AF,CD,88,C9  >AF
120 DATA 3E,05,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,3E,11,CD,88,C9,3E,FF  >AW
130 DATA F3,CD,88,C9,FD,E5,E1,CD,EC,C6,FB,E5,FD,E1,CD,80  >AW
140 DATA 01,C3,4A,C9,CD,80,01,CD,20,01,CD,8C,01,21,15,01  >YD
150 DATA 34,C9,C5,3A,15,01,CD,16,01,CD,64,01,C1,10,F3,C9  >YZ
160 DATA C5,0E,07,CD,0F,B9,ED,43,00,BF,C1,C9,C5,ED,4B,00  >ZG
170 DATA BF,CD,18,B9,C1,C9,0E,07,CD,CE,BC,FD,21,C0,04,06  >ZC
180 DATA 08,CD,72,01,3E,1E,CD,BD,01,01,7E,FA,AF,ED,79,F3  >ZR
190 DATA 01,8D,7F,ED,49,21,C3,04,0E,FF,C3,20,02,CD,16,01  >YC
200 DATA 11,02,BF,06,10,C5,D5,CD,80,01,CD,F5,01,CD,8C,01  >YX
210 DATA D1,21,4F,BE,01,04,00,ED,B0,C1,10,E9,21,02,BF,06  >YU
220 DATA 10,11,04,00,7E,FE,0F,28,03,19,10,F8,06,04,BE,20  >YQ
230 DATA EB,23,10,FA,C9,CD,D8,C9,CD,70,C9,01,7E,FB,3E,4A  >AF
240 DATA CD,88,C9,AF,CD,88,C9,C3,4A,C9,00,00,00,00,00,00  >YV
250 DATA 01,C0,F6,ED,49,0E,00,ED,49,00,00,00,00,00,00,00  >XX
260 DATA 21,10,02,11,5C,11,01,09,00,ED,B0,21,10,02,11,EB  >XU
270 DATA 11,01,09,00,ED,B0,21,10,02,11,FD,12,01,09,00,ED  >XX
280 DATA B0,21,C3,04,0E,FF,CD,16,BD,C9,00,00,00,00,00,00  >YT
```

GUADAL+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >ZV
er Guadalcanal version originale pour cpc+ * T&J du GPA":
PRINT:PRINT"Inserez votre original, et appuyez sur une to
```



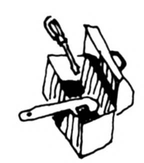
```
uche...":CALL &BB18:FOR i=&9ØØØ TO &914F:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT
5Ø FOR i=&BE8Ø TO &BE8E:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:C >WM
ALL &BE8Ø:DATA F3,Ø1,E8,FE,ED,49,3A,ØØ,ØØ,FE,F3,28,F4,ØE,
FF,21
11Ø DATA 9A,Ø1,CD,16,BD,Ø8,ØD,ØD,ØD,ØD,57,1E,ØØ,DF,21,Ø1  >YU
12Ø DATA C9,45,CØ,Ø7,CD,D8,C9,CD,71,C9,Ø1,7E,FB,3E,46,CD  >ZQ
13Ø DATA 88,C9,AF,CD,88,C9,3A,15,Ø1,CD,88,C9,AF,CD,88,C9  >AH
14Ø DATA AF,CD,88,C9,3E,Ø5,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,3E,11,CD  >AJ
15Ø DATA 88,C9,3E,FF,F3,CD,88,C9,FD,E5,E1,CD,EC,C6,FB,E5  >AZ
16Ø DATA FD,E1,CD,84,Ø1,C3,4A,C9,CD,84,Ø1,CD,24,Ø1,CD,9Ø  >ZZ
17Ø DATA Ø1,21,15,Ø1,34,C9,C5,3A,15,Ø1,CD,1A,Ø1,CD,68,Ø1  >YZ
18Ø DATA C1,1Ø,F3,C9,C5,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,ED,43,ØØ,BF,C1,C9  >ZV
19Ø DATA C5,ED,4B,ØØ,BF,CD,18,B9,C1,C9,ØE,Ø7,CD,CE,BC,3E  >AL
2ØØ DATA Ø1,CD,ØE,BC,Ø1,ØD,ØD,CD,38,BC,21,16,Ø1,AF,4E,23  >ZP
21Ø DATA E5,F5,41,CD,32,BC,F1,E1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,Ø6,Ø1,FD  >ZK
22Ø DATA 21,ØØ,Ø3,CD,76,Ø1,21,ØØ,Ø3,11,7C,9E,Ø1,8Ø,Ø8,ED  >XY
23Ø DATA BØ,CD,5Ø,A1,FD,21,AØ,ØF,Ø6,Ø9,CD,76,Ø1,3E,12,CD  >ZJ
24Ø DATA Ø1,Ø2,3E,Ø5,CD,1A,Ø1,21,FC,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD  >YH
25Ø DATA CE,BC,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,CD,Ø9,B9,CD,Ø3,B9,C3,8Ø  >AE
26Ø DATA 3E,CD,1A,Ø1,11,Ø2,BF,Ø6,1Ø,C5,D5,CD,84,Ø1,CD,39  >YG
27Ø DATA Ø2,CD,9Ø,Ø1,D1,21,4F,BE,Ø1,Ø4,ØØ,ED,BØ,C1,1Ø,E9  >YA
28Ø DATA 21,Ø2,BF,Ø6,1Ø,11,Ø4,ØØ,7E,FE,ØF,28,Ø3,19,1Ø,F8  >YX
29Ø DATA Ø6,Ø4,BE,2Ø,EB,23,1Ø,FA,C9,CD,D8,C9,CD,71,C9,Ø1  >ZE
3ØØ DATA 7E,FB,3E,4A,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,C3,4A,C9,ØØ,ØØ  >ZF
31Ø DATA F3,21,ØØ,9Ø,11,ØØ,Ø1,Ø1,5Ø,Ø1,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1     >UL
```

HARRIER+.BAS

```
1Ø CALL &BB4E:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >MZ
er Strike harrier force version originale pour cpc+ * T&J
 du GPA":PRINT:PRINT"Ca aurait ete dommage de priver les
possesseurs de + de ce bon similateur de volcree par Mirr
orsoft."
4Ø FOR i=&BE8Ø TO &BE8E:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:D >UQ
ATA F3,21,ØØ,AØ,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1
6Ø FOR i=&AØØØ TO &A1FF:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:P >AF
RINT:PRINT"Inserez l'original de Strike harrier force dan
s votre lecteur puis appuyez sur  une touche.":CALL &BB18
:CALL &BE8Ø:DATA ØE,FF,21,A2,Ø1,CD,16,BD,57,1E,ØØ,DF,ØF,Ø
1,C9,45
8Ø DATA CØ,Ø7,CD,5F,Ø1,CD,1B,Ø1,C3,6B,Ø1,CD,D8,C9,CD,71    >YG
9Ø DATA C9,Ø1,7E,FB,3E,46,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,3A,77,Ø1    >YQ
1ØØ DATA CD,88,C9,AF,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,3E,Ø5,CD,88,C9  >AZ
11Ø DATA AF,CD,88,C9,3E,11,CD,88,C9,3E,FF,F3,CD,88,C9,FD  >AL
12Ø DATA E5,E1,CD,EC,C6,FB,E5,FD,E1,CD,5F,Ø1,C3,4A,C9,C5  >AG
13Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,ED,43,75,Ø1,C1,C9,C5,ED,4B,75,Ø1  >ZM
14Ø DATA CD,18,B9,C1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,C5,3A,77,Ø1,CD,Ø8,Ø1,CD  >YL
15Ø DATA 12,Ø1,21,77,Ø1,34,C1,1Ø,EF,C9,AF,F5,Ø1,ØØ,ØØ,CD  >YR
16Ø DATA 32,BC,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F3,Ø1,ØØ,ØØ,CD,38,BC,CD,19  >ZH
17Ø DATA BD,C9,ØE,Ø7,CD,CE,BC,CD,8A,Ø1,FD,21,ØØ,CØ,3E,Ø4  >ZM
18Ø DATA 32,77,Ø1,47,CD,78,Ø1,21,ØA,Ø2,AF,4E,23,E5,F5,41  >YD
19Ø DATA CD,32,BC,F1,E1,3C,FE,Ø4,2Ø,F1,Ø1,1A,1A,CD,38,BC  >ZP
2ØØ DATA FD,21,ØØ,ØA,Ø6,Ø8,CD,78,Ø1,CD,8A,Ø1,AF,CD,ØE,BC  >ZT
21Ø DATA FD,21,ØØ,CØ,Ø6,Ø4,CD,78,Ø1,3E,14,CD,1E,Ø2,AF,21  >YC
22Ø DATA ØE,Ø2,46,48,23,E5,F5,CD,32,BC,F1,E1,3C,FE,1Ø,2Ø  >ZG
23Ø DATA F1,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C3,ØØ,38,1A,Ø6,18,Ø2,Ø5,13  >YF
24Ø DATA Ø6,Ø6,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØA,ØA,1A,ØØ,ØØ,ØØ,1A,ØØ,CD,Ø8  >XU
25Ø DATA Ø1,11,4Ø,ØØ,Ø6,1Ø,C5,D5,CD,5F,Ø1,CD,5E,Ø2,CD,6B  >YD
26Ø DATA Ø1,D1,21,4F,BE,Ø1,Ø4,ØØ,ED,BØ,C1,1Ø,E9,21,4Ø,ØØ  >YC
27Ø DATA Ø6,1Ø,11,Ø4,ØØ,7E,FE,ØF,28,ØB,19,1Ø,F8,21,ØØ,ØØ  >XA
28Ø DATA ØE,ØØ,CD,16,BD,Ø6,Ø4,BE,2Ø,F3,23,1Ø,FA,C9,CD,D8  >ZP
29Ø DATA C9,CD,71,C9,Ø1,7E,FB,3E,4A,CD,88,C9,AF,CD,88,C9  >AR
3ØØ DATA C3,4A,C9,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø  >XF
31Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø  >WV
32Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø  >WW
33Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø  >WX
34Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø  >WY
35Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø  >WZ
36Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø  >WA
37Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø  >WB
38Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2E,2E,2E  >XM
```

MANSELL+.BAS

```
1Ø CALL &BB4E:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >VA
er Nigel Mansell's grand prix (Martech) compatible cpc+ *
 T&J du GPA":FOR i=&BE8Ø TO &BEC8:READ a$:POKE i,VAL("&"+
a$):NEXT:DATA Ø1,CØ,F6,ED,49,ØE,ØØ,C9,F3,C3,7D,A8,ØØ,ØØ,Ø
Ø,ØØ
5Ø DATA 3E,CD,32,7B,5D,32,77,8C,3E,Ø8,32,7C,5D,32,78,8C    >YH
6Ø DATA 3E,A8,32,7D,5D,32,79,8C,21,8Ø,BE,11,Ø8,A8,Ø1,Ø8    >XM
7Ø DATA ØØ,ED,BØ,21,C1,BE,11,77,8C,Ø1,Ø8,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ    >XV
8Ø DATA 68,Ø1,ØE,F4,ED,49,CD,Ø8,A8                         >AF
9Ø FOR i=&A7FØ TO &ABAF:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:P >RW
OKE &A9ØC,144:POKE &A9ØD,19Ø:INK 1,24:INK 2,2:INK 3,26:PR
INT:PRINT"Inserez votre original puis appuyez sur une tou
che.":CALL &BB18:MODE 1:CALL &BE88
12Ø DATA C9,ØØ,ØØ,1A,C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,3Ø  >ZA
13Ø DATA 42,55,47,7E,4F,46,46,3B,3B,DD,26,A8,DD,2E,2E,DD  >ZF
14Ø DATA E3,Ø1,2E,ØØ,DD,Ø9,DD,5D,DD,54,6B,62,Ø1,AC,Ø2,ED  >ZL
15Ø DATA 57,E4,ØØ,BF,ED,5F,AE,77,ED,AØ,EØ,3B,3B,E8,C9,C9  >AQ
16Ø DATA C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9  >AQ
17Ø DATA C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9  >AR
18Ø DATA C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9  >AT
19Ø DATA C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,A7,ED,52,Ø8,21     >AG
2ØØ DATA 2E,A8,Ø6,3D,36,C9,23,1Ø,FB,Ø8,ØØ,ØØ,ØØ,AF,ED,4F  >YN
21Ø DATA Ø8,Ø1,E8,FE,ED,49,3A,ØØ,ØØ,FE,F3,CA,3A,A9,CD,76  >ZW
22Ø DATA A9,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,ØA,CD,83,AA,21,4Ø,ØØ  >YH
23Ø DATA 16,Ø1,ØE,82,CD,C6,A9,ØØ,ØØ,ØØ,21,4Ø,ØØ,7E,Ø1,ØØ  >XG
24Ø DATA Ø2,ED,A1,ØØ,ØØ,ØØ,EA,B1,A8,FE,A7,ØØ,ØØ,ØØ,21,4Ø  >YF
25Ø DATA ØØ,16,Ø1,ØE,79,CD,C6,A9,ØØ,ØØ,ØØ,CD,ØE,A9,21,ØØ  >YP
26Ø DATA CØ,Ø6,Ø3,16,ØE,ØE,45,CD,9E,A9,CD,11,A9,21,4Ø,ØØ  >YZ
27Ø DATA Ø6,Ø9,16,Ø4,ØE,4Ø,CD,9E,A9,CD,63,A9,Ø1,7E,FA,AF  >ZV
28Ø DATA ED,79,21,ØØ,A9,11,ØØ,BF,Ø1,ØE,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,BF  >YU
29Ø DATA 21,FF,A1,11,FF,AB,Ø1,ØØ,A2,ED,B8,C3,ØØ,68,AF,18  >ZL
3ØØ DATA Ø2,3E,28,Ø1,Ø1,BC,ED,49,Ø4,ED,79,C9,3E,Ø1,CD,ØE  >ZM
31Ø DATA BC,3E,Ø1,CD,9Ø,BB,3E,Ø1,Ø6,1A,48,CD,32,BC,21,AF  >ZT
32Ø DATA AA,CD,5A,A9,F3,Ø6,ØØ,CD,83,AA,21,ØØ,ØØ,11,Ø1,ØØ  >YG
33Ø DATA AF,77,Ø1,3A,A9,ED,BØ,21,5A,A9,11,5B,A9,AF,77,Ø1  >ZD
34Ø DATA A5,56,ED,BØ,D9,CB,D1,ED,49,C7,7E,B7,C8,CD,5A.BB  >AC
```



```
350 DATA 23,18,F7,21,40,00,11,00,A2,3E,E5,AE,77,23,1B,7A >YM
360 DATA B3,3E,E5,20,F6,C9,F3,D9,CB,91,ED,49,D9,21,00,06 >ZP
370 DATA 3E,44,BE,28,03,23,18,FA,23,23,23,5E,23,56,EB,22 >YG
380 DATA 93,A9,CD,BD,08,D9,CB,D1,CB,D9,ED,49,D9,C9,C5,D5 >AG
390 DATA E5,0E,49,CD,B0,A9,E1,01,00,12,09,D1,C1,14,10,EE >YR
400 DATA F3,7A,32,97,AA,32,A0,AA,22,F4,A9,3E,41,32,A2,AA >ZN
410 DATA 79,32,A4,AA,18,12,F3,7A,32,97,AA,32,A0,AA,22,F4 >YW
420 DATA A9,79,32,A2,AA,32,A4,AA,11,9A,AA,CD,10,AA,3A,A7 >ZF
430 DATA AA,B7,20,F4,11,94,AA,CD,FA,A9,11,9A,AA,CD,10,AA >ZW
440 DATA 11,9D,AA,21,40,36,CD,18,AA,C9,CD,0B,AA,11,98,AA >ZC
450 DATA CD,10,AA,21,A7,AA,CB,6E,28,F3,C9,01,63,AA,18,0B >ZB
460 DATA 01,45,AA,21,A7,AA,18,03,01,3A,AA,ED,43,32,AA,1A >YA
470 DATA 47,13,C5,1A,13,CD,69,AA,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10 >YV
480 DATA 20,C3,3A,AA,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,3A,AA,A2 >ZT
490 DATA 20,F2,21,A7,AA,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D >ZP
500 DATA 23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA,3A,A8,AA,E6,04 >ZQ
510 DATA C0,37,C9,ED,78,F2,63,AA,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87 >ZU
520 DATA 30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00 >YF
530 DATA 20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB >ZB
540 DATA C1,10,F0,C9,03,0F,00,07,01,08,02,4A,00,09,4C,00 >XN
550 DATA 07,00,41,02,49,2A,FF,00,00,00,07,00,41,02,00,2A >XR
560 DATA 2A,2A,2A,20,54,48,49,53,20,44,49,53,43,20,49,53 >XK
570 DATA 20,41,4E,20,49,4C,4C,45,47,41,4C,20,43,4F,50,59 >YN
580 DATA 21,21,20,2A,2A,2A,2A,00,88,94,29,20,53,50,45,45 >XG
590 DATA 44,4C,4F,43,4B,20,2D,20,41,4C,4C,20,52,49,47,48 >YE
600 DATA 54,53,20,52,45,53,45,52,56,45,44,21,D5,3F,06,10 >XN
610 DATA AF,C5,F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,C1,10,F1 >ZB
620 DATA 7E,E5,CD,0E,BC,E1,23,56,23,5E,EB,22,00,BF,06,00 >ZZ
630 DATA 0E,00,CD,38,BC,3E,01,CD,90,BB,C9,00,18,02,1A,00 >YW
640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,C9,00,00,1A >WT
650 DATA C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0 >ZZ
660 DATA C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,41 >XT
670 DATA 02,49,2A,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,2A,2A,2A,2A >XD
680 DATA 20,54,48,49,53,20,44,49,53,43,20,49,53,20,41,4E >XL
690 DATA 20,49,4C,4C,45,47,41,4C,20,43,4F,50,59,21,21,20 >XZ
700 DATA 2A,2A,2A,2A,00,88,94,1A,20,44,45,46,42,20,30,0D >XD
710 DATA 31,30,20,43,59,50,48,45,52,20,44,45,46,42,20,31 >XU
```

RAIDER2+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >ED
er Star raider 2 version originale pour cpc+ * T&J du GPA
":PRINT:PRINT"Inserez votre original, et appuyez sur une
touche...":CALL &BB18:FOR i=&9000 TO &914F:READ a$:POKE i
,VAL("&"+a$):NEXT
50 FOR i=&BE80 TO &BE8E:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:C >WM
ALL &BE80:DATA F3,01,E8,FE,ED,49,3A,00,00,FE,F3,28,F4,0E,
FF,21
110 DATA A6,01,CD,16,BD,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 >XW
120 DATA 00,00,00,00,0D,1A,57,1E,00,DF,2D,01,C9,45,C0,07 >YJ
130 DATA CD,D8,C9,CD,71,C9,01,7E,FB,3E,46,CD,88,C9,AF,CD >AX
140 DATA 88,C9,3A,15,01,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,AF,CD,88,C9 >AJ
150 DATA 3E,05,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,3E,11,CD,88,C9,3E,FF >AZ
160 DATA F3,CD,88,C9,FD,E5,E1,CD,EC,C6,FB,E5,FD,E1,CD,90 >AA
170 DATA 01,C3,4A,C9,CD,90,01,CD,30,01,CD,9C,01,21,15,01 >YK
180 DATA 34,C9,C5,3A,15,01,CD,26,01,CD,74,01,C1,10,F3,C9 >YE
190 DATA C5,0E,07,CD,0F,B9,ED,43,00,BF,C1,C9,C5,ED,4B,00 >ZK
200 DATA BF,CD,18,B9,C1,C9,0E,07,CD,CE,BC,3E,00,CD,0E,BC >AN
210 DATA 01,00,00,CD,38,BC,21,16,01,AF,4E,23,E5,F5,41,CD >YE
220 DATA 32,BC,F1,E1,3C,FE,10,20,F1,06,01,FD,21,DC,89,CD >ZM
230 DATA 82,01,CD,03,B9,CD,09,B9,CD,9C,8D,FD,21,9C,8D,06 >ZY
240 DATA 02,CD,82,01,FD,21,88,13,06,07,CD,82,01,3E,0E,CD >YG
250 DATA 01,02,01,7E,FA,AF,ED,79,F3,01,8E,7F,ED,49,C3,88 >ZK
260 DATA 13,CD,26,01,11,02,BF,06,10,C5,D5,CD,90,01,CD,39 >YW
270 DATA 02,CD,9C,01,D1,21,4F,BE,01,04,00,ED,B0,C1,10,E9 >YW
280 DATA 21,02,BF,06,10,11,04,00,7E,FE,0F,28,03,19,10,F8 >YX
290 DATA 06,04,BE,20,EB,23,10,FA,C9,CD,D8,C9,CD,71,C9,01 >ZE
300 DATA 7E,FB,3E,4A,CD,88,C9,AF,CD,88,C9,C3,4A,C9,00,00 >ZF
310 DATA F3,21,00,90,11,00,01,01,50,01,ED,B0,C3,00,01 >UL
```

SHUFFLE+.BAS

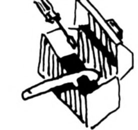
```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >FG
er Shufflepuck cafe (Broderbund) version originale pour c
pc+ * T&J du GPA":PRINT:PRINT"Inserez votre original puis
 appuyez sur une touche..":CALL &BB18:OPENOUT"d":MEMORY &
2FF
40 LOAD"loader.bin",&300:POKE &473,201:CALL &368 >UU
```

SIGMA+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >LB
er Sigma 7 (Durell) version originale compatible cpc+ * T
&J du GPA":PRINT:PRINT"Inserez votre original de Sigma 7
et appuyez sur une touche.":CALL &BB18
40 DATA 0,6,1,26,24,3,2,13,25,14,26,11,3,18,3,6 >LR
50 MODE 0:BORDER 0:FOR a=0 TO 15:READ b:INK a,b:NEXT a:DA >WZ
TA 1,32,2,43,6,24
70 B=&BC00:C=&BD00:FOR A=1 TO 3:READ D:OUT(B),D:READ D:OU >VK
T(C),D:NEXT A:OPENOUT"d":MEMORY &BFF:LOAD"!sigscn",&C000:
LOAD"!main":MODE 1:INK 1,18:INK 3,6:POKE &5932,201
140 CALL &8236 >JE
```

SKYDEM2+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >UB
er Sky demo 2 (Strooki) compatible cpc+ * T&J du GPA":OPE
NOUT"d":MEMORY &103F:CLOSEOUT:LOAD"skydemo2.bin",&1040:PO
KE &5D8B,205:POKE &5D8C,0:POKE &5D8D,166:POKE &5E06,205:P
OKE &5E07,0
50 POKE &5E08,166:POKE &5E2D,205:POKE &5E2E,0:POKE &5E2F, >JW
166:POKE &5E54,205:POKE &5E55,0:POKE &5E56,166:POKE &5E7B
,205:POKE &5E7C,0:POKE &5E7D,166:POKE &5EA2,205:POKE &5EA
3,0:POKE &5EA4,166:POKE &5EC9,205:POKE &5ECA,0:POKE &5ECB
,166:POKE &5EF0,205
110 POKE &5EF1,0:POKE &5EF2,166:POKE &5F17,205:POKE &5F18 >JQ
,0:POKE &5F19,166:DATA 21,40,10,11,40,00,01,E6,4F,ED,B0,C
3,BB,4F,00,00
140 DATA 01,C0,F6,ED,49,0E,00,C9 >YE
150 FOR i=&A5F0 TO &A607:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT: >MT
CALL &A5F0
```

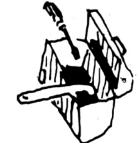


STREET+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >GH
er Street sport basketball (Epix) version originale pour
cpc+ * T&J du GPA":PRINT:PRINT"Introduisez votre original
 et appyuez sur une touche...":CALL &BB18:PRINT:PRINT"Pat
ience..."
40 FOR i=&BE80 TO &BEDA:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:D >ZJ
ATA 21,90,BE,11,90,00,01,50,00,ED,B0,C3,90,00,00,00
60 DATA 21,A9,00,11,53,00,01,03,00,ED,B0,21,D8,00,11,65   >WK
70 DATA 00,01,03,00,ED,B0,C3,44,00,CD,B0,00,CD,D0,00,00   >XW
80 DATA 21,AC,00,11,9A,08,01,03,00,ED,B0,C3,00,03,00,00   >WF
90 DATA 21,AC,00,11,A6,20,01,03,00,ED,B0,C3,00,03,00,00   >WX
100 DATA 01,C0,F6,ED,49,0E,00,C9,CD,C0,00                 >GM
110 FOR i=&7510 TO &79EF:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT: >WV
CALL &7510:DATA CD,0D,BD,22,34,00,ED,53,36,00,F3,2A,17,BD
,22,38
140 DATA 00,01,6F,08,21,77,71,16,8E,ED,56,00,00,00,00,00  >XQ
150 DATA C3,8A,75,18,18,06,06,0E,0E,00,00,1A,1A,00,00,02  >XM
160 DATA 02,08,08,0A,0A,0C,0C,0E,0E,10,10,12,12,16,16,01  >XY
170 DATA 18,10,0B,55,60,3B,88,E7,14,40,42,6D,60,89,D2,20  >YL
180 DATA 82,1A,70,3E,42,78,54,97,D8,0F,48,B0,0C,4D,80,19  >YQ
190 DATA AC,48,B0,10,C0,4C,B6,00,B2,D9,30,75,60,60,7C,5A  >YD
200 DATA 70,BE,0F,A8,DB,D5,18,8F,ED,F8,F3,31,F8,BF,11,9E  >AE
210 DATA 79,21,34,00,01,04,00,ED,B0,2A,38,00,D9,AF,21,00  >XH
220 DATA 00,01,2F,75,5D,54,13,77,ED,B0,21,E6,79,01,19,86  >YF
230 DATA 5D,54,13,77,00,00,D9,01,89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57  >YP
240 DATA 5D,21,C8,75,0E,FF,D5,C9,2A,9E,79,ED,5B,A0,79,CD  >ZF
250 DATA 10,BD,F3,CD,16,79,01,7E,FB,AF,CD,74,79,CD,59,79  >ZN
260 DATA 2A,07,76,26,00,11,33,75,29,19,4E,23,46,AF,C5,F5  >YJ
270 DATA CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,10,20,F4,06,00,0E,00,CD,38  >ZK
280 DATA BC,3E,01,CD,90,BB,3E,03,CD,96,BB,3E,01,CD,0E,BC  >AA
290 DATA CD,59,78,CD,00,79,CD,CA,78,3A,9D,79,5F,CD,E0,78  >ZE
300 DATA 11,54,75,21,00,C0,3E,12,F5,1A,4F,13,13,1A,13,32  >XU
310 DATA A8,79,3A,53,75,47,CD,8D,78,38,0D,F1,3A,8E,79,3D  >ZC
320 DATA CA,D6,77,32,8E,79,18,CE,F1,3D,20,DC,3E,2A,32,AC  >ZL
330 DATA 79,AF,32,A8,79,3E,02,32,AA,79,21,00,C0,11,55,75  >YT
340 DATA 3E,12,F5,01,00,01,1A,ED,A1,C2,D6,77,EA,67,76,13  >YF
350 DATA 13,13,F1,3D,20,EC,3E,4C,32,A5,79,DD,21,C9,79,DD  >ZD
360 DATA 66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,9B,79,5D,CD,E0,78  >ZH
370 DATA 21,99,79,35,CA,90,77,21,9A,79,35,20,17,21,33,75  >YD
380 DATA AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20  >ZB
390 DATA F0,CD,59,78,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E  >ZN
400 DATA 00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,5C,77,DD,23  >ZF
410 DATA DD,7E,00,32,46,77,DD,23,DD,7E,00,32,4D,77,32,5F  >YD
420 DATA 77,DD,23,DD,7E,00,32,85,77,DD,23,DD,7E,00,32,86  >ZC
430 DATA 77,DD,23,22,91,79,ED,43,8F,79,E5,21,00,00,59,50  >YX
440 DATA A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7  >ZY
450 DATA CB,1C,CB,1D,10,F9,22,94,79,43,E1,78,32,93,79,B7  >YE
460 DATA 28,07,C5,CD,61,78,C1,10,F9,ED,5B,94,79,7A,B3,28  >ZU
470 DATA 0D,ED,53,96,79,CD,61,78,21,FF,FF,22,96,79,2A,91  >ZK
480 DATA 79,ED,5B,8F,79,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8  >ZK
490 DATA 41,77,2B,1B,7A,B3,C2,4B,77,E1,D1,06,00,7E,EE,22  >ZB
500 DATA 4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,5D,77,ED,4B,91,79,ED  >ZT
510 DATA 5B,8F,79,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A  >YJ
520 DATA B3,C2,76,77,11,00,00,A7,ED,52,C2,D6,77,C3,90,76  >YQ
530 DATA 21,AC,77,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C  >ZF
540 DATA FE,10,20,F0,CD,59,78,CD,59,78,18,20,0D,0D,10,10  >YC
550 DATA 02,02,00,00,0D,0D,10,10,02,02,00,00,0D,0D,10,10  >XH
560 DATA 02,02,00,00,0D,0D,10,10,02,02,00,00,CD,16,79,31  >XK
570 DATA F8,BF,F3,C3,80,BE,CD,CA,78,F3,21,DC,77,AF,77,2B  >AC
580 DATA 7C,B5,C2,DD,77,21,59,78,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8  >ZG
590 DATA 1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,3B,78,3E,05,0E,0A,CD,3B,78  >ZG
600 DATA 3E,0A,0E,0F,CD,3B,78,01,E2,04,CD,35,78,3E,05,0E  >ZL
610 DATA 05,CD,3B,78,3E,0A,0E,0F,CD,3B,78,01,C4,09,CD,35  >ZJ
620 DATA 78,1D,20,D5,21,30,78,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7  >XY
630 DATA 01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06  >ZK
640 DATA F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06  >AE
650 DATA F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3  >ZX
660 DATA C9,3A,9C,79,C6,C1,4F,3A,9B,79,47,CD,8D,78,D2,D9  >ZV
670 DATA 77,3A,9C,79,3C,32,9C,79,FE,09,C0,E5,AF,32,9C,79  >ZG
680 DATA 3A,9B,79,3C,32,9B,79,5F,CD,E0,78,E1,C9,D5,E5,79  >ZC
690 DATA 32,A9,79,32,AB,79,78,32,A7,79,01,7E,FB,21,A5,79  >YB
700 DATA 1E,09,CD,1D,79,E1,ED,5B,96,79,CD,3D,79,E5,CD,59  >ZB
710 DATA 79,E1,D1,3A,9E,79,FE,40,20,0E,3A,9F,79,FE,80,20  >ZF
720 DATA 07,3A,A0,79,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD  >ZC
730 DATA 74,79,CD,59,79,3E,07,CD,74,79,AF,CD,74,79,18,10  >ZA
740 DATA 01,7E,FB,3E,0F,CD,74,79,AF,CD,74,79,7B,CD,74,79  >ZB
750 DATA 3E,08,CD,74,79,CD,59,79,3A,9E,79,E6,20,28,F1,C9  >ZU
760 DATA C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3  >YX
770 DATA 20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,74  >AJ
780 DATA 79,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,2C  >ZG
790 DATA 79,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2  >ZK
800 DATA 3D,79,E6,20,C8,7A,B3,C2,36,79,0C,ED,78,0D,ED,78  >ZE
810 DATA F2,4E,79,E6,20,C2,4A,79,C9,21,9E,79,ED,78,FE,C0  >ZR
820 DATA 38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6  >ZN
830 DATA 10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,D9  >ZU
840 DATA 77,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00  >YH
850 DATA 00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,04,02,00,00,03,6D,1B  >XQ
860 DATA 00,00,00,00,00,66,00,00,00,C1,01,C9,0A,FF,28,43  >XN
870 DATA 29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41  >XA
880 DATA 53,53,4F,43,49,41,54,45,53,08,1F,00,C0,00,40,32  >XE
890 DATA 5E,20,25,40,40,00,00,01,DD,8C,A5,D4,13,50,5E,2E  >YQ
900 DATA 03,FD,EF,A3,AB,5C,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00  >XN
```

TEXTOMAT+.BAS

```
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >AV
er Textomat (Micro application) pour cpc+ * T&J du GPA":P
RINT:PRINT"Inserez l'original de TEXTOMAT dans votre lect
eur.":PRINT"Appuyez ensuite sur une touche.":CALL &BB18:F
OR i=&A930 TO &A95F
40 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:DATA E5,E1,AF,5F,57,6F >TW
,0E,43,26,9E,DF,40,A9,C3,43,A9
60 DATA 66,C6,07,21,00,9E,01,02,00,7E,2F,77,23,10,FA,0D   >XX
70 DATA E5,E1,20,F5,C3,80,BE,00,00,FF,00,00,00,00,00,00   >XA
80 FOR I=&BE80 TO &BE8A:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT:D >BV
ATA E5,21,49,D3,22,E2,9E,E1,C3,E5,9E
100 CALL &A930                                            >KA
```



TURBO+

```
1Ø CALL &BB4E:MODE 2:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,26:MODE 2:PRI >EN
NT"Loader Turbo cup (Loriciel) version originale pour cpc
+ * T&J du GPA":PRINT
3Ø PRINT"Pas de presentation avec ce loader, desole. Si v >UC
ous voulez avoir une version    parfaite de Turbo cup, ch
argez le fichier TURBO2.BAS, et remplacez le CALL 52Ø  pa
r CALL &218.":PRINT
4Ø PRINT"Inserez l'original de Turbo cup et appuyez sur u >KH
ne touche.":CALL &BB18:MODE Ø:FOR i=1 TO 15:INK i,Ø:NEXT:
FOR i=&BE8Ø TO &BE8D:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:DATA
 21,ØØ,1Ø,11,ØØ,Ø2,Ø1,8F,81,ED,BØ,C3,18,Ø2
7Ø OPENOUT"d":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:LOAD"prog",&1ØØØ:LOAD" >PM
data",&CØØØ:CALL &BE8Ø
```

SUPER+.BAS

```
1Ø CALL &BB4E:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,26:MODE 2:PRINT"Load >AT
er Super Cycle (Epyx) pour cpc+ * T&J du GPA":PRINT:PRINT
"Inserez l'original de Super Cycle dans votre lecteur.":P
RINT"Appuyez ensuite sur une touche.":CALL &BB18:FOR i=&B
E8Ø TO &BEBB
6Ø READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:DATA Ø1,CØ,F6,ED,49,ØE >RG
,ØØ,C9,F3,C3,98,AØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
8Ø DATA Ø1,ØE,F4,ED,49,CD,5Ø,7C,21,9Ø,BE,11,CE,2E,Ø1,Ø8   >YJ
9Ø DATA ØØ,ED,BØ,21,9Ø,BE,11,Ø5,68,Ø1,Ø8,ØØ,ED,BØ,21,8Ø   >XZ
1ØØ DATA BE,11,5Ø,7C,Ø1,Ø8,ØØ,ED,BØ,C3,8B,3E              >KG
11Ø FOR i=&AØØØ TO &A4EF:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT: >FM
POKE &A1BØ,152:POKE &A1B1,19Ø:MODE Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a
$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &BE88:DATA 42,55,47,7E,4F,4
6,46,3B,3B,FD,26,AØ,FD,2E,2E,FD
14Ø DATA E3,Ø1,2E,ØØ,FD,Ø9,FD,5D,FD,54,6B,62,Ø1,B5,Ø4,ED  >ZF
15Ø DATA 57,E4,ØØ,BF,ED,5F,AE,77,ED,AØ,EØ,3B,3B,E8,C9,C9  >AQ
16Ø DATA C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9  >AQ
17Ø DATA C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9  >AR
18Ø DATA C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9  >AT
19Ø DATA C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,A7,ED,52,Ø8,21  >AG
2ØØ DATA 2E,AØ,Ø6,3D,36,C9,23,1Ø,FB,Ø8,CA,98,AØ,C3,C3,A1  >YH
21Ø DATA 54,49,54,4C,45,53,2Ø,2Ø,2E,53,43,4E,5Ø,41,52,54  >XD
22Ø DATA 31,2Ø,2Ø,2Ø,2E,53,42,46,AF,ED,4F,Ø8,CD,89,A2,ØE  >YH
23Ø DATA Ø7,CD,ØF,B9,C5,AF,CD,3Ø,C6,CB,77,C2,5Ø,A2,3E,FF  >ZH
24Ø DATA CD,72,CA,3E,Ø4,CD,Ø3,C6,2A,4Ø,BE,Ø1,ØA,ØØ,Ø9,5E  >ZF
25Ø DATA 23,56,EB,Ø1,ØF,ØØ,Ø9,4E,23,46,C5,E5,36,Ø9,2B,36  >YP
26Ø DATA 81,Ø1,Ø9,ØØ,Ø9,36,FF,21,4Ø,ØØ,1E,ØØ,16,Ø1,ØE,82  >XT
27Ø DATA CD,66,C6,ØØ,ØØ,ØØ,21,4Ø,ØØ,7E,Ø1,ØØ,Ø2,ED,A1,ØØ  >XV
28Ø DATA ØØ,ØØ,EA,ED,AØ,FE,A6,28,16,FE,A7,C2,C3,A1,21,4Ø  >ZG
29Ø DATA ØØ,1E,ØØ,16,Ø1,ØE,79,CD,66,C6,ØØ,ØØ,ØØ,18,2C,2A  >YJ
3ØØ DATA 4Ø,BE,Ø1,ØA,ØØ,Ø9,5E,23,56,EB,Ø1,ØF,ØØ,Ø9,36,81  >YK
31Ø DATA 23,36,Ø9,23,23,23,36,A7,Ø1,Ø5,ØØ,Ø9,36,FF,21,2A  >XB
32Ø DATA A2,1E,ØØ,16,Ø1,CD,52,C6,D2,4E,A2,E1,C1,7Ø,2B,71  >YE
33Ø DATA Ø1,Ø9,ØØ,Ø9,36,ØØ,1E,ØØ,16,ØØ,CD,63,C7,3E,1Ø,CD  >YG
34Ø DATA Ø3,C6,C1,CD,18,B9,Ø6,ØD,21,77,BC,36,DF,23,36,8B  >ZG
35Ø DATA 23,36,A8,23,1Ø,F5,21,4Ø,ØØ,11,41,ØØ,Ø1,ØØ,1Ø,36  >XL
36Ø DATA ØØ,ED,BØ,F3,Ø1,8C,7F,ED,49,Ø1,Ø5,BC,ED,49,Ø4,3E  >ZM
37Ø DATA Ø4,ED,79,Ø5,ØC,ED,49,Ø4,3E,18,ED,79,Ø5,ØC,ED,49  >ZD
38Ø DATA Ø4,3E,1D,ED,79,21,ØØ,CØ,3E,12,Ø6,15,CD,C6,A2,21  >YA
39Ø DATA 4Ø,ØØ,3E,ØA,Ø6,11,CD,C6,A2,CD,76,A2,31,38,ØØ,C3  >YR
4ØØ DATA 8B,3E,AF,18,Ø2,3E,28,CD,19,BD,Ø1,Ø1,BC,ED,49,Ø4  >ZE
41Ø DATA ED,79,C9,3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,B8,A4,CD,6D,A2,2A,4Ø  >ZF
42Ø DATA BE,Ø1,ØA,ØØ,Ø9,5E,23,56,EB,Ø1,ØF,ØØ,Ø9,36,81,23  >YP
43Ø DATA 36,Ø9,23,23,23,36,A6,Ø1,Ø5,ØØ,Ø9,36,FF,ØE,Ø7,CD  >YN
44Ø DATA ØF,B9,C5,21,2A,A2,Ø6,28,C5,78,D6,28,ED,44,57,1E  >ZB
45Ø DATA ØØ,CD,52,C6,C1,1Ø,F1,C1,CD,18,B9,CD,Ø6,B9,F3,21  >ZB
46Ø DATA ØØ,ØØ,11,Ø1,ØØ,AF,77,Ø1,ØF,A2,ED,BØ,21,B2,A1,11  >YR
47Ø DATA B3,A1,AF,77,Ø1,4D,5E,ED,BØ,C7,Ø1,ØØ,81,Ø2,Ø1,ØØ  >YM
48Ø DATA 82,Ø2,Ø1,ØØ,83,Ø2,Ø1,ØØ,84,Ø2,Ø1,ØØ,85,Ø2,Ø1,ØØ  >WG
49Ø DATA 86,Ø2,Ø1,ØØ,87,Ø2,Ø1,ØØ,88,Ø2,Ø1,ØØ,79,ØØ,E1,C1  >XH
5ØØ DATA C1,CD,18,B9,3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,2E,A4,CD,6D,A2,CD  >ZF
51Ø DATA Ø9,BB,3Ø,FB,3A,E5,3F,CD,ØE,BC,C3,98,AØ,7E,B7,C8  >AD
52Ø DATA CD,5A,BB,23,18,F7,21,4Ø,ØØ,11,ØØ,8Ø,3E,E5,AE,77  >YC
53Ø DATA 23,1B,7A,B3,3E,E5,2Ø,F6,C9,F3,D9,CB,91,ED,49,D9  >ZF
54Ø DATA 21,ØØ,Ø6,3E,44,BE,28,Ø3,23,18,FA,23,23,23,5E,23  >YG
55Ø DATA 56,EB,22,A9,A2,CD,44,ØØ,CD,BD,Ø8,D9,CB,D1,ED,49  >ZV
56Ø DATA D9,FB,C9,Ø6,32,C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F  >ZY
57Ø DATA 3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,32,22,A4,78,32,23,A4,3E,Ø1,32  >YQ
58Ø DATA 24,A4,3E,Ø8,32,25,A4,F3,22,2Ø,A4,Ø1,7E,FA,3E,Ø1  >YK
59Ø DATA ED,79,CD,B3,A2,21,26,A4,DD,21,1Ø,A4,CD,98,A3,21  >ZJ
6ØØ DATA 26,A4,7E,B7,2Ø,F2,DD,21,1D,A4,CD,98,A3,21,26,A4  >ZN
61Ø DATA DD,21,ØE,A4,CD,98,A3,21,26,A4,CB,6E,28,F2,DD,21  >ZA
62Ø DATA ØA,A4,3A,22,A4,DD,77,Ø3,CD,98,A3,21,26,A4,DD,21  >ZE
63Ø DATA ØE,A4,CD,98,A3,21,26,A4,CB,6E,28,F2,DD,21,1Ø,A4  >ZE
64Ø DATA CD,98,A3,DD,21,13,A4,FD,21,26,A4,FD,7E,Ø3,DD,77  >ZQ
65Ø DATA Ø3,FD,7E,Ø4,DD,77,Ø4,FD,7E,Ø6,DD,77,Ø6,3A,24,A4  >ZM
66Ø DATA 47,FD,7E,Ø5,E6,FØ,BØ,DD,77,Ø5,E6,FØ,47,3A,25,A4  >ZQ
67Ø DATA BØ,DD,77,Ø7,2A,2Ø,A4,CD,B1,A3,3A,24,A4,47,3A,25  >ZC
68Ø DATA A4,3C,9Ø,CB,27,57,1E,ØØ,2A,2Ø,A4,19,22,2Ø,A4,DD  >YB
69Ø DATA 21,ØA,A4,3A,23,A4,DD,BE,Ø3,28,Ø6,DD,34,Ø3,C3,18  >YU
7ØØ DATA A3,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,DD,46,ØØ,DD,23,C5,DD,7E  >AM
71Ø DATA ØØ,DD,23,CD,ED,A3,C1,1Ø,F4,Ø1,7E,FB,1E,1Ø,C3,E3  >ZX
72Ø DATA A3,DD,46,ØØ,DD,23,C5,DD,7E,ØØ,DD,23,CD,ED,A3,C1  >ZU
73Ø DATA 1Ø,F4,Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,D1,A3,ØC,ED,78,77,ØD  >YW
74Ø DATA 23,ED,78,F2,D1,A3,A2,C2,CB,A3,21,26,A4,ØC,ED,78  >ZA
75Ø DATA 77,ØD,23,ED,78,F2,E3,A3,A3,C2,DD,A3,C9,F5,F5,Ø1  >ZV
76Ø DATA 7E,FB,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,F1,F1,C9,F1,ØC,ED  >ZK
77Ø DATA 79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØB,Ø1,Ø8  >YH
78Ø DATA Ø2,4A,ØØ,Ø9,46,ØØ,ØB,ØØ,41,Ø2,48,2A,FF,Ø2,Ø7,ØØ  >XC
79Ø DATA 4Ø,1Ø,ØA,11,Ø1,Ø8,ØØ,ØØ,ØØ,ØB,ØØ,49,Ø2,ØØ,54,68  >XL
8ØØ DATA 69,73,2Ø,64,69,73,63,2Ø,77,69,6C,6C,2Ø,6E,6F,74  >YL
81Ø DATA 2Ø,72,75,6E,2Ø,69,66,2Ø,57,52,49,54,45,2D,5Ø,52  >XL
82Ø DATA 4F,54,45,43,54,2Ø,54,41,42,2Ø,69,73,2Ø,4F,4E,3A  >XF
83Ø DATA 2Ø,5Ø,6C,65,61,73,65,2Ø,73,6C,69,64,65,2Ø,74,61  >XM
84Ø DATA 62,2Ø,74,6F,2Ø,63,6F,76,65,72,2Ø,74,68,65,77,72  >XH
85Ø DATA 69,74,65,2D,7Ø,72,6F,74,65,63,74,2Ø,68,6F,6C,65  >YX
86Ø DATA 2C,2Ø,74,68,65,6E,2Ø,7Ø,72,65,73,73,2Ø,61,6E,79  >YG
87Ø DATA 2Ø,6B,65,79,2Ø,2Ø,74,6F,2Ø,72,65,2D,74,72,79,2Ø  >XG
88Ø DATA 6C,6F,61,64,3A,ØA,ØD,ØØ,2A,2A,2A,2A,2Ø,54,48,49  >YQ
89Ø DATA 53,2Ø,44,49,53,43,2Ø,49,53,2Ø,41,4E,2Ø,49,4C,4C  >XR
9ØØ DATA 45,47,41,4C,21Ø CALL &BB4E:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK  >LT
1,26:MODE 2
```



PRIX EXCEPTIONNEL DU PACK
280F + 20 F de port
REF : MICPPCPC

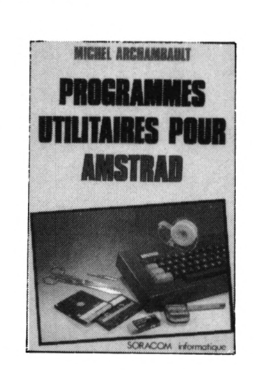
Utiliser le bon de commande SORACOM

LIVRES

• PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD
Michel ARCHAMBAULT

Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes.





• COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE AMSTRAD
Denis BONOMO et Eddy DUTERTRE

Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces.

115F disquette : **250F**

• COMPILATIONS CPC

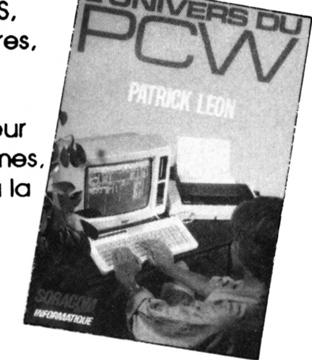
Vous recherchez les anciens numéros de *CPC* ? Vous souhaitez connaître le mode d'emploi de certains logiciels du téléchargement ? Alors voici les compilations de 1 à 4 et de 5 à 8 de *CPC*.

compil de 1 à 4 **80F** 5 à 8 **80F**

• L'UNIVERS DU PCW
Patrick LEON

Environnement matériel, commande de CPM3, 0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractères à la loupe.

119F



Utiliser le bon de commande SORACOM

Les détails des logiciels et les tarifs

– catalogue des éducatifs gratuit –

Je désire recevoir le catalogue des éducatifs, possèdant un ordinateur(s)
de marque(s) ________ , ________ , ________
de type (s) ________ , ________ , ________
à l'adresse ci-contre :
Nom : ________ Prénom : ________
Adresse : ________
Code postal : ________ Ville : ________

A ENVOYER AUX EDITIONS SORACOM – BP 88 – 35170 BRUZ. JOINDRE 2 TIMBRES À 2,50 F



SYMBOL

MESSELIER Julien

Valable pour CPC 6128

Ce programme est destiné aux personnes qui utilisent souvent dans leur composition la commande "SYMBOL".

En effet, il permet de créer à l'écran de nouveaux caractéres, puis il calcule les nombres correspondants à ceux-ci; et compose un programme contenant les nouvelles redéfinitions qu'il sauvegardera. Le fichier ainsi créé pourra être directement utilisé dans d'autres programmes où il faut redéfinir des alphabets, par exemple. Les redéfinitions seront au choix, en nombres binaires, décimaux ou hexadécimaux.

Un mode d'emploi est inclus dans le programme.

SYMBOL.BAS

```
10 '************************                                  >LA
20 '*        SYMBOL        *                                  >LB
30 '*                      *                                  >LC
40 '*          par         *                                  >LD
50 '*                      *                                  >LE
60 '*   Julien MESSELIER   *                                  >LF
70 '*                      *                                  >LG
80 '*(c) DANIZY. MAI 1992  *                                  >LH
90 '*                      *                                  >LJ
100 '************************                                 >RB
110 DEFINT a-z                                                >VJ
120 GOSUB 1460                                                >PF
130 SYMBOL AFTER 253:SYMBOL 253,192,192,192,192,192,192      >NX
,192,255:SYMBOL 254,0,0,0,0,0,0,0,255:SYMBOL 255,192,19
2,192,192,192,192,192,192:mm=32
140 DIM case(49,20)                                           >MR
150 MODE 1:BORDER 0:GOTO 1650                                 >WG
160 'saisie du nom du fichier                                 >RH
170 LOCATE 18,1:PRINT".BAS":LOCATE 1,1:PRINT"FICHIER :"      >DQ
;
180 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 180                       >FW
190 IF ASC(a$)>47 AND ASC(a$)<58 THEN 240                     >FK
200 IF ASC(a$)>64 AND ASC(a$)<91 THEN 240                     >FX
210 IF (ASC(a$)=127 OR ASC(a$)=242) AND LEN(n$)>0 THEN       >WN
n$=LEFT$(n$,LEN(n$)-1):LOCATE LEN(n$)+10,1:PRINT" "
220 IF ASC(a$)=13 THEN 270                                    >TE
230 GOTO 180                                                  >ZA
240 IF LEN(n$)=8 THEN 180                                     >RP
250 n$=n$+a$:LOCATE 10,1:PRINT n$                             >AB
260 GOTO 180                                                  >ZD
270 IF LEN(n$)=0 THEN 180 ELSE nom$=n$+".BAS"                 >LX
280 'No 1ere ligne                                            >TA
290 LOCATE 40,1:PRINT"NO DE LA PREMIERE LIGNE:"               >UP
300 k$=INKEY$:IF k$=""THEN 300                                >XB
310 IF ASC(k$)=48 AND LEN(ligne$)=0 THEN 300                  >KG
320 IF ASC(k$)>47 AND ASC(k$)<58 THEN 360                     >FE
330 IF (ASC(k$)=127 OR ASC(k$)=242) AND LEN(ligne$)>0 T      >QM
HEN ligne$=LEFT$(ligne$,LEN(ligne$)-1):LOCATE 64+LEN(li
gne$),1:PRINT" ":LOCATE 64,1:PRINT ligne$;
340 IF ASC(k$)=13 THEN 390                                    >TX
350 GOTO 300                                                  >YH
360 IF LEN(ligne$)=5 THEN 300                                 >WY
370 LOCATE 64+LEN(ligne$),1:PRINT k$;:ligne$=ligne$+k$       >AQ
380 GOTO 300                                                  >ZA
390 IF LEN(ligne$)=0 THEN 300                                 >WW
400 pline=VAL(ligne$)                                         >RA
410 'demande nbres bin.deci.hexa                              >RF
420 LOCATE 22,11:PRINT"REDEFINITIONS EN NOMBRES:"             >XB
430 LOCATE 22,14:PRINT"[1] BINAIRES":LOCATE 22,15:PRINT      >HC
"[2] DECIMAUX":LOCATE 22,16:PRINT"[3] HEXADECIMAUX"
440 k$=INKEY$:IF k$=""THEN 440                                >XM
450 IF k$="1"THEN LOCATE 46,11:PRINT" BINAIRES":choix=1      >MQ
:GOTO 490
460 IF k$="2"THEN LOCATE 46,11:PRINT" DECIMAUX":choix=3      >MY
:GOTO 490
470 IF k$="3"THEN LOCATE 46,11:PRINT" HEXADECIMAUX":cho      >UB
ix=2:GOTO 490
480 GOTO 440                                                  >ZG
490 FOR i=1 TO 3:LOCATE 22,13+i:PRINT SPACE$(16):NEXT        >XX
500 LOCATE 30,20:PRINT"OK (O/N)?"                             >BL
510 k$=UPPER$(INKEY$)                                         >QP
520 IF k$="O"THEN LOCATE 40,20:PRINT"OUI":FOR t=1 TO 20      >TY
0:NEXT:GOTO 550
530 IF k$="N"THEN LOCATE 40,20:PRINT"NON":FOR t=1 TO 20      >DW
0:NEXT:n$="":nom$="":ligne$="":GOTO 150
540 GOTO 510                                                  >ZB
550 CLS:a$="INSEREZ LA DISKETTE DE SAUVEGARDE DES MAINT      >TH
ENANT":b$="ET NE LA SORTEZ PLUS AVANT LA SAUVEGARDE FIN
ALE.":FOR a=1 TO 48:aa$=MID$(a$,a,1):LOCATE 10+a,11:PRI
NT aa$:SOUND 1,147,2:FOR t=1 TO 20:NEXT t,a:FOR a=1 TO
48:bb$=MID$(b$,a,1)
560 LOCATE 10+a,14:PRINT bb$:SOUND 1,147,2:FOR t=1 TO 2      >KK
0:NEXT t,a
570 FOR t=1 TO 200:NEXT:LOCATE 68,24:PRINT CHR$(24);"UN      >PJ
```

```
E TOUCHE";CHR$(24):CALL &BB06
580 'On Commence                                              >TD
590 PAPER#1,0                                                 >LH
600 GOSUB 1340                                                >PF
610 CLS:BORDER 0:ord=6:ab=21:WINDOW#2,65,71,2,20              >TV
620 GOSUB 1440                                                >PJ
630 FOR x=10*16 TO 16*26 STEP 16*2:ORIGIN x,20*16:DRAWR >EW
 0,-16^2:ORIGIN x+1,20*16:DRAWR 0,-16^2:NEXT x:FOR y=4*
16 TO 20*16 STEP 32:ORIGIN 10*16,y:DRAWR 16^2,0:ORIGIN
10*16,y+1:DRAWR 16^2,0:NEXT y
640 LOCATE 64,1:PRINT CHR$(150)STRING$(7,154)CHR$(156): >RR
FOR m=2 TO 20:LOCATE 64,m:PRINT CHR$(149):LOCATE 72,m:P
RINT CHR$(149):NEXT
650 LOCATE 64,21:PRINT CHR$(147)STRING$(7,154)CHR$(153) >AE

660 LOCATE 21,4:PRINT"128  64  32  16   8   4   2   1" >UK
670 WINDOW#1,2,76,22,25:LOCATE#1,2,1:PRINT#1,"TAPEZ LE >XG
No DU CARACTERE OU [0] POUR SAUVER VOS REDEFINITIONS OU
 [A] OU [Q]":LOCATE#1,1,4:PRINT#1,"Dernier caract}re re
d{fini:No";dk:IF dk=0 THEN LOCATE#1,28,4:PRINT#1,"AUCUN
"
680 LOCATE 2,10:PRINT"NO CARACTERE:":LOCATE 73,2:PRINT >UX
CHR$(240);" A":LOCATE 73,20:PRINT CHR$(241);" Q
690 k$=UPPER$(INKEY$):IF k$=""THEN 690                    >FY
700 ccsq=ASC(k$):IF ccsq=13 THEN ch=VAL(ch$):ch$="":GOT >FV
O 760
710 IF ccsq=127 AND LEN(ch$)>0 THEN ch$=LEFT$(ch$,LEN(c >AZ
h$)-1):LOCATE 15+LEN(ch$),10:PRINT" "
720 IF ccsq>47 AND ccsq<58 AND LEN(ch$)<3 THEN ch$=ch$+ >EV
k$:LOCATE 15,10:PRINT ch$
730 IF ccsq=65 AND mm<>32 THEN GOSUB 1420                 >GP
740 IF ccsq=81 AND mm<>248 THEN GOSUB 1450                >HM
750 GOTO 690                                              >AD
760 IF ch=0 THEN 1380                                     >NA
770 IF ch>255 THEN BORDER 1,3:PRINT"ERREUR !      ":PRIN >VR
T"< ou {gal @ 255":FOR t=1 TO 2000:NEXT:GOTO 610
780 IF ch<32 THEN BORDER 1,3:PRINT"ERREUR !      ":PRINT >RL
"< ou {gal @ 32":FOR t=1 TO 2000:NEXT:GOTO 610
790 LOCATE 2,11:PRINT SPACE$(9):LOCATE 2,12:PRINT SPACE >JB
$(11):LOCATE 2,13:PRINT SPACE$(11):ch=FIX(ch):LOCATE 15
,10:PRINT ch;" ":GOSUB 1620
800 CLS#1:LOCATE#1,8,2:PRINT#1,"[ESC] FINIR    [ESPACE] >UU
 CALCULER     [R] RECOMMENCER    [S] SAUVER":LOCATE#1,9,4
:PRINT#1,"TOUCHES DE DEPLACEMENT DU CURSEUR ET [ENTER]
OU JOYSTICK
810 LOCATE ab,ord:PRINT CHR$(143)                         >BV
820 'ATTENTE DES TOUCHES                                  >TA
830 k$=UPPER$(INKEY$):IF k$=CHR$(243)OR k$=" "THEN 950   >XQ
840 IF k$="A" AND mm<>32 THEN GOSUB 1420                  >EV
850 IF k$="Q" AND mm<>248 THEN GOSUB 1450                 >FL
860 IF k$=CHR$(242)OR k$=" "THEN 1000                     >CF
870 IF k$=CHR$(240)OR k$=" "THEN 1050                     >CN
880 IF k$=CHR$(241)OR k$=" "THEN 1100                     >CK
890 IF k$="X"OR INKEY(6)=0 THEN 1150                      >CD
900 IF k$=" "THEN 1230                                    >NB
910 IF k$="R"THEN 1370                                    >PD
920 IF k$="S"THEN 1380                                    >PG
930 ON BREAK GOSUB 1320                                   >QT
940 GOTO 830                                              >AA
```

```
950 'a droite                                             >TE
960 IF ab=49 THEN 830                                     >NE
970 LOCATE ab,ord:PRINT CHR$(255):LOCATE ab+4,ord:PRINT >AP
 CHR$(143):ab=ab+4
980 IF case(ab-4,ord)=1 THEN LOCATE ab-4,ord:PRINT CHR$ >FC
(143)
990 GOTO 830                                              >AF
1000 'a gauche                                            >XD
1010 IF ab=21 THEN 830                                    >NB
1020 LOCATE ab,ord:PRINT CHR$(255):LOCATE ab-4,ord:PRIN >BY
T CHR$(143):ab=ab-4
1030 IF case(ab+4,ord)=1 THEN LOCATE ab+4,ord:PRINT CHR >GM
$(143)
1040 GOTO 830                                             >FB
1050 'en haut                                             >XJ
1060 IF ord=6 THEN 830                                    >PF
1070 LOCATE ab,ord:PRINT CHR$(255):LOCATE ab,ord-2:PRIN >EA
T CHR$(143):ord=ord-2
1080 IF case(ab,ord+2)=1 THEN LOCATE ab,ord+2:PRINT CHR >GN
$(143)
1090 GOTO 830                                             >FG
1100 'en bas                                              >XE
1110 IF ord=20 THEN 830                                   >QN
1120 LOCATE ab,ord:PRINT CHR$(255):LOCATE ab,ord+2:PRIN >ER
T CHR$(143):ord=ord+2
1130 IF case(ab,ord-2)=1 THEN LOCATE ab,ord-2:PRINT CHR >GN
$(143)
1140 GOTO 830                                             >FC
1150 'remplir une case                                    >XK
1160 IF case(ab,ord)=1 THEN 1180                          >YZ
1170 IF case(ab,ord)=0 THEN 1210                          >YT
1180 LOCATE ab,ord:PRINT CHR$(255):LOCATE ab,ord+1:PRIN >RQ
T CHR$(253):case(ab,ord)=0:LOCATE ab+1,ord+1:PRINT CHR$
(254):LOCATE ab+2,ord+1:PRINT CHR$(254):LOCATE ab+3,ord
+1:PRINT CHR$(254)
1190 LOCATE ab+3,ord:PRINT" ":LOCATE ab+1,ord:PRINT" ": >KT
LOCATE ab+2,ord:PRINT" "
1200 GOTO 830                                             >EK
1210 ORIGIN ab*8,25*16-ord*16:case(ab,ord)=1:FILL 1       >VY
1220 GOTO 830                                             >FB
1230 'calcul du CHR$                                      >XJ
1240 FOR x=6 TO 20 STEP 2:mul=128:FOR y=21 TO 49 STEP 4 >PJ
:n(x/2-2)=n(x/2-2)+case(y,x)*mul:mul=mul/2:NEXT y,x:FOR
 a=6 TO 20 STEP 2:LOCATE 55,a:PRINT n(a/2-2):NEXT:dk=ch

1250 'affiche le symbol                                   >YA
1260 comma$=MID$(CHR$(44),1)                              >WM
1270 CLS#1:IF choix=1 THEN FOR x=1 TO 8:ka$=ka$+"&X"+MI >MC
D$(BIN$(n(x)),1)+comma$:NEXT
1280 IF choix=2 THEN FOR x=1 TO 8:ka$=ka$+"&"+MID$(HEX$ >BP
(n(x)),1)+comma$:NEXT
1290 IF choix=3 THEN FOR x=1 TO 8:ka$=ka$+MID$(STR$(n(x >XN
)),2)+comma$:NEXT
1300 ka$=MID$(STR$(ch),1)+","+LEFT$(ka$,LEN(ka$)-1):LOC >HE
ATE#1,5,2:PRINT#1,"==>SYMBOL";ka$:LOCATE#1,40,4:PRINT#1
,"[UNE TOUCHE]":CALL &BB06:GOTO 1360
1310 'FINIR                                               >XH
1320 END                                                  >YE
1330 'CREATION DES SYMBOLS                                >XK
```

```
1340 OPENOUT nom$:lines=pline+10                          >CC
1350 RETURN                                                >FC
1360 PRINT#9,lines;"SYMBOL";ka$:lines=lines+10:ka$="":F >JQ
OR x=1 TO 8:n(x)=0:NEXT
1370 FOR w=21 TO 49 STEP 4:FOR z=6 TO 21 STEP 2:case(w, >ZH
z)=0:NEXT z,w:GOTO 610
1380 'SAUVEGARDE                                           >YE
1390 CLS:LOCATE 20,10:PRINT"...SAUVEGARDE DE ";nom$;" E >RV
N COURS..."
1400 PRINT #9,pline;"SYMBOL AFTER";chp:CLOSEOUT:LOCATE  >WX
2,15:PRINT"POUR RECHARGER VOS REDEFINTIONS FAITES RUN o
u LOAD"+CHR$(34);nom$:END
1410 'fenetre de visualisation                             >XJ
1420 mm=mm-18:GOTO 1440                                    >RW
1430 LOCATE#2,1,10:PRINT#2,"NB:LES CHR  DE253 A  255     >ZF
 SONT   DEJA REDEFINISPAR CE PROGRAMME.":RETURN
1440 CLS#2:FOR x=mm TO mm+18:PRINT#2,x;CHR$(x):IF x=255 >LC
 THEN 1430 ELSE NEXT:RETURN
1450 mm=mm+18:GOTO 1440                                    >RX
1460 'PRESENTATION                                         >YD
1470 MODE 1:BORDER 0:INK 0,1:INK 1,24                      >DP
1480 hhhh$=CHR$(74)+CHR$(46)+CHR$(77)+CHR$(69)+CHR$(83) >EW
+CHR$(83)+CHR$(69)+CHR$(76)+CHR$(73)+CHR$(69)+CHR$(82)
1490 PEN 3:LOCATE 13,1:PRINT hhhh$:LOCATE 13,2:PRINT ST >LT
RING$(11,208):INK 1,1:PEN 1:LOCATE 15,5:PRINT"pr{sente"

1500 anne$=CHR$(164)+CHR$(49)+CHR$(57)+CHR$(57)+CHR$(50 >AW
)
1510 FOR x=1 TO 5:READ a$:FOR z=1 TO 32:w$=MID$(a$,z,1) >VJ
:IF w$="2"THEN 1530
1520 LOCATE 3+z,10+x:PRINT CHR$(143)                       >DU
1530 NEXT z,x                                              >NJ
1540 INK 1,24:PEN 2:LOCATE 2,23:PRINT anne$:PEN 1:LOCAT >NJ
E 25,23:PRINT"UNE TOUCHE..."
1550 CALL &BB06:MODE 2:RETURN                              >XF
1560 'DATAS                                                >YE
1570 DATA"11112122212122212211122112212222                 >HF
1580 DATA"12222212122112112212121221212222                 >HJ
1590 DATA"11112221222121212211221221212222                 >HJ
1600 DATA"22212221222122212212121221212222                 >HE
1610 DATA"11112221222122212211122112211112                 >GG
1620 'comp.CH et CHp                                       >YB
1630 IF chp=0 THEN chp=ch:RETURN                           >BR
1640 IF ch<chp THEN chp=ch:RETURN ELSE RETURN              >QR
1650 'MENU                                                 >YE
1660 PEN 1:WINDOW#1,15,24,2,4:PAPER#1,3:CLS#1:LOCATE#1, >YY
1,2:a$="1.MODE D'EMPLOI":b$="2.COMMENCER":PRINT#1,"  SY
MBOL":LOCATE 13,11:PEN 2:PRINT a$:LOCATE 13,15:PRINT b$
:PEN 1:LOCATE 14,21:PRINT"VOTRE CHOIX:"
1670 k$=INKEY$:IF k$="1"THEN LOCATE 14,21:PRINT SPACE$( >NM
12):LOCATE 13,11:PRINT CHR$(24);a$;CHR$(24):FOR t=1 TO
2050:NEXT:GOTO 1700
1680 :IF k$="2"THEN LOCATE 14,21:PRINT SPACE$(12):LOCAT >GH
E 13,15:PRINT CHR$(24);b$;CHR$(24):FOR t=1 TO 2050:NEXT
:MODE 2:GOTO 160
1690 GOTO 1670                                             >NH
1700 'LE MODE D'EMPLOI                                     >YA
1710 CLS:WINDOW#1,12,26,2,4:WINDOW#2,1,40,5,25:PAPER#1, >TF
3:CLS#1:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"MODE D'EMPLOI"
1720 PAPER#2,0:PEN#2,1:RESTORE 1790:y=1:FOR da=1 TO 46: >QY
READ p$:y=y+2
1730 IF y=19 THEN GOSUB 1780                               >VN
1740 FOR x=1 TO LEN(p$):h$=MID$(p$,x,1):IF h$="!"THEN h >KH
$=CHR$(24)
1750 LOCATE#2,x,y:PRINT#2,h$:SOUND 1,147,2:FOR t=1 TO 3 >HC
0:NEXT
1760 IF h$=CHR$(46) THEN SOUND 1,3822,50:FOR t=1 TO 200 >DH
0:NEXT
1770 NEXT x,da:LOCATE#2,20,19:PRINT#2,CHR$(24);"UNE TOU >JR
CHE";CHR$(24):CALL &BB06:MODE 1:GOTO 1650
1780 y=3:LOCATE#2,20,19:PRINT#2,CHR$(24);"UNE TOUCHE";C >WX
HR$(24):CALL &BB06:CLS#2:RETURN
1790 DATA"Ce programme est destin{ a faciliter             >EZ
1800 DATA"l'emploi de la fastidieuse                       >PB
1810 DATA"commande SYMBOL.                                 >ZC
1820 DATA"Il vous permettra de cr{er @ l'{cran             >DR
1830 DATA"votre nouveau caract}re,et l'ordinateur          >LZ
1840 DATA"se chargera de calculer les nombres              >CP
1850 DATA"correspondants @ celui-ci.Il composera           >HH
1860 DATA"un petit programme contenant vos                 >AL
1870 DATA"nouvelles red{finitions,que vous                 >BF
1880 DATA"pourrez inclure dans vos programmes              >EL
1890 DATA"personnels.                                      >VD
1900 DATA"Le gain de temps est donc consid{rable,          >HH
1910 DATA"car vous n'aurez plus @ calculer les             >DV
1920 DATA"sommes des lignes de la matrice de               >AU
1930 DATA"caract}re et n'aurez pas @ les taper.            >EP
1940 DATA "!1-L'ORDINATEUR! vous demande sous              >XR
1950 DATA"quel nom sera sauvegard{ le programme            >GX
1960 DATA"qu'il va cr{er,le num{ro de la ligne             >DL
1970 DATA"de d{part,et si les red{finitions                >AL
1980 DATA"seront en nombres BINAIRES,DECIMAUX ou           >DQ
1990 DATA"HEXADECIMAUX.                                    >UH
2000 DATA"!2-L'ORDINATEUR! vous demande le                 >TL
2010 DATA"num{ro du caract}re que vous allez               >CB
2020 DATA"red{finir.                                       >UQ
2030 DATA"!PAR EXEMPLE:!Le A majuscule est le              >XM
2040 DATA"caract}re No 65.Pour le red{finir,               >ZM
2050 DATA"entrez 65,puis composez le nouveau               >BG
2060 DATA"A @ l'aide du JOYSTICK ou des touches            >AY
2070 DATA"de direction et [ENTER].Une fois votre           >FF
2080 DATA"nouvelle lettre red{finie,appuyez sur            >JA
2090 DATA"[ESPACE] pour que l'ordinateur calcule           >FN
2100 DATA"les nombres correspondants @ votre               >CK
2110 DATA"red{finition.                                    >YJ
2120 DATA"Pour faciliter la recherche des Nos              >CM
2130 DATA"de caract}res,une fenetre dont vous              >DW
2140 DATA"pouvez vous servir @ l'aide des touches          >JG
2150 DATA"[A] et [Q] a {t{ pr{vue @ droite de              >ZX
2160 DATA"l'{cran.                                         >QW
2170 DATA"EN BAS DE L'ECRAN SE TROUVENT LES                >PG
2180 DATA"TOUCHES DE COMMANDE.                             >AZ
2190 DATA"!VOUS POUVEZ DONC A L'AIDE DE CE                 >MT
2200 DATA"PROGRAMME FAIRE DE DIFFERENTES LETTRES           >XF
2210 DATA"(Gothiques,li{es,italiques,etc)                  >XM
2220 DATA"VOUS POUVEZ EGALEMENT REDEFINIR DES              >UP
2230 DATA"ALPHABETS ETRANGERS(Russe,Arabe,etc)             >YL
2240 DATA"OU COMPOSER DES MORCEAUX DE GRAPHIQUES.!         >ZN
```

BON DE COMMANDE

A expédier à : Editions SORACOM
La Haie de Pan - 35170 BRUZ

DESIGNATION	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant
Pour chaque article, entourez le ou les n° choisis.				
ANCIENS Nos AMSTAR & CPC				
N° 44 – 47	**26 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES AMSTAR & CPC				
N° 20 – 21 – 22 – 23 – 24 – 25 – 26 – 27 – 28 – 29 – 30 — Abonné	**110 F** *(unité)*		**Franco**	
(une disquette réunit 2 numéros consécutifs d'Amstar & CPC) — Non abonné	**140 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIEN No CPC Infos				
N°25 – 26 – 27 – 28 – 29 – 30 – 31 – 32 – 33 – 34 – 35 – 36 – 37 – 38 – 39 – 40 – 41 – 42 – 43 – 44 – 45	**26 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES CPC Infos				
– MEGA SOUND – AXYS	Abonné : **110 F** *(unité)*		**Franco**	
– N° 31 (Am'Star 48 & CPC Infos 24) – N° 32 (CPC Infos 25 & 26) – N° 33 (CPC Infos 27 & 28) – N° 34 (CPC Infos 29 & 30) – N° 35 (CPC Infos 31 & 32) – N° 36 (CPC Infos 33 & 34) – N° 37 (CPC Infos 35 & 36) – N° 38 (CPC Infos 37 & 38) – N° 39 (CPC Infos 39 & 40) – N° 40 (CPC Infos 41 & 42) – N° 41 (CPC Infos 43 & 44) – N°42 (CPC Infos 45 & 46)	Non abonné : **140 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIENS Nos HORS-SERIE CPC				
N° 12 – 14 – 15 – 16	**21 F** *(unité)*		**Franco**	
N° 17 – 21 – 22 – 23	**23 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES CPC ET DISQUETTES HORS-SERIE CPC				
N° 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 – 19 (une disquette réunit 2 numéros consécutifs de CPC)	Abonné : **110 F** *(unité)*		**Franco**	
HS1 – HS2 – HS3 – HS4 – HS5 – HS6 – HS7 – HS8 – HS9 – HS10 – HS11 HS12 – HS13 – HS14 – HS15 – HS16 – HS17 – HS18 – HS19 – HS20 – HS21 -- HS22 -- HS23	Non abonné : **140 F** *(unité)*		**Franco**	
ABONNEMENT 6 DISQUETTES (non rétroactif)	**600 F**		**Franco**	
DISQUETTES "ARCADES" Téléchargement AMSTRAD CPC	**60 F**		**5 F**	
CABLE pour téléchargement (Téléchargement non compatible avec 6128+ et 464+)	**89 F**		**5 F**	

LOGICIELS EDUCATIFS – LIVRES – DIVERS

DESIGNATION	REFERENCE	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant

Forfait port + 10 F par logiciel et 10 % pour livres

Pour tout envoi par avion : prendre contact avec le service commercial

❑ **Facultatif : recommandé + 20 F par commande** — **20 F**

MONTANT GLOBAL

Je joins mon règlement : ❑ **chèque bancaire** ❑ **chèque postal** ❑ **mandat**

CPC Infos 46

PAYEZ PAR CARTE BANCAIRE

Date d'expiration *Signature*

(inscrire les numéros de la carte, la date et signer)

Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code Postal : ____________ Ville : ____________

ECRIRE EN MAJUSCULES

Date **Signature**

Afin de faciliter le traitement des commandes, nous remercions notre aimable clientèle de ne pas agrafer les chèques, et de ne rien inscrire au dos.

Commande : La commande doit comporter tous les renseignements demandés sur le bon de commande (désignation ou référence si celle-ci existe). Toute absence de précisions est sous la responsabilité de l'acheteur. La vente est conclue dès acceptation du bon de commande par notre société, sur les articles disponibles uniquement.
Les prix : Les prix indiqués sont valables du jour de la parution du catalogue jusqu'au mois suivant ou au jour de parution du nouveau catalogue, sauf erreur dans le libellé de nos tarifs au moment de la fabrication du catalogue, et de variation de prix importante des fournisseurs.
Livraison : La livraison intervient après le règlement. Les délais de livraison étant de 10 à 15 jours environ, SORACOM ne pourra être tenue pour responsable des retards dus aux transporteurs ou aux grèves des services postaux.
Transport : La marchandise voyage aux risques et périls du destinataire. La livraison se faisant par colis postal ou par transporteur. Les prix indiqués sur le bon de commande sont valables sur toute la France métropolitaine, + 20 F par article pour Outre-Mer par avion et au-dessus de 5 kg nous nous réservons la possibilité d'ajuster le prix de transport enfonction du coût réel de celui-ci. Pour bénéficier de recours possible nous invitons notre aimable clientèle à opter pour l'envoi en recommandé. A réception des paquets, toute détérioration doit être signalée
Réclamation : Toute réclamation doit intervenir dans les dix jours suivants la réception des marchandises.



DATALOAD

Jean-Marc VINCENT

Valable pour CPC 464 – 6128

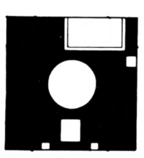
Voici un petit programme qui va faciliter la vie de beaucoup de lecteurs. En effet, nombre de programmes publiés dans nos pages sont très intéressants mais leur utilisation nécessite des heures de travail ininterrompus devant votre CPC pour saisir les dizaines de pages de DATAs.

Ce programme vous permet maintenant de charger les lignes de DATAs dans un fichier ASCII et de s'arrêter à tout moment. Ainsi le fichier de DATAs original pourra être reconstitué en utilisant les commandes LOAD pour le premier fichier, MERGE pour les suivants et enfin SAVE pour le sauvegarder.

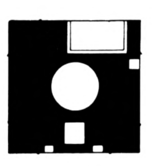
FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME

- Le programme demande sur quel support (cassette ou disquette) doit se trouver le fichier.
- S'il s'agit de la cassette, le programme demande s'il est besoin d'initialiser les commandes cassette (TAPE : dans le cas d'un 464 avec DDI-1 ou 6128 avec cassette).
- S'il s'agit de la disquette, le programme affiche la liste de tous les fichiers de type ASCII (*.asc).
- Le programme demande ensuite le nom du fichier en sortie.
- Ensuite on demande le numéro de ligne de départ et l'incrément pour les lignes suivantes.
- Puis le nombre de DATAs par ligne.
- Ensuite si le signe "&" est utilisé ou non.
- Le programme demande alors la longueur de la chaîne somme. Si RETURN pas de somme en fin de ligne sinon le programme propose le choix de la formule de calcul pour cette somme. (Il est d'ailleurs possible d'en ajouter facilement de nouvelles. c.f ligne 2350 à 2470).
- Et si cette somme doit être réinitialisée à chaque ligne.
- On peut alors entrer les DATAs. Il faut taper RETURN après chaque DATA. La touche DEL peut être utilisée en cas d'erreur.
- A la fin de la ligne, si besoin est, on entre la somme de contrôle (le programme l'ayant calculé lui-même tout au long de la ligne). Ici aussi on peut utiliser la touche DEL.
- Si il y a erreur sur la somme le programme propose de recommencer en effaçant la ligne ou de corriger en passant sur chaque DATA ainsi que sur la somme.
- Si la somme est correcte le programme propose de continuer ou de terminer.

```
1000 '                                                  >XD
1010 ' ########################                         >XE
1020 ' #                      #                         >XF
1030 ' # Chargement de DATAs  #                         >XG
1040 ' #    CPC 464/664/6128  #                         >XH
1050 ' #   +---------------+  #                         >XJ
1060 ' #   ù Version 1.0.0 ù  #                         >XK
1070 ' #   +---------------+  #                         >YA
1080 ' #                      #                         >YB
1090 ' ########################                         >YC
1100 '                                                  >XE
1110 ' (c) J-M. VINCENT Fevrier 1990                    >XF
1680 '                                                  >YH
1690 KEY DEF 66,0,0,0,0:POKE &BDEE,&C9 ' Annule BREAK & >DU
 CTRL+SHIFT+ESC
1700 MODE 2:ON BREAK GOSUB 3180:ON ERROR GOTO 3230      >TA
1710 '                                                  >YB
1720 ' Initialisation des variables pour le chargement  >YC
```



```
des DATAs
1730 ' --------------------------------------------- >YD
---------
1740 '                                                >YE
1750 WINDOW #1,1,80,1,24:CLS #1:WINDOW #2,1,80,25,25:CL >BL
S #2
1760 PRINT #1,CHR$(24);SPACE$(14);"Utilitaire de charge >CT
ment de datas dans un programme.";SPACE$(14);CHR$(24);
1770 PRINT #2,"Cassette ou Disquette (C/D) ? ";CHR$(24) >LF
;" ";CHR$(24);CHR$(8);
1780 inpval$="":WHILE inpval$="":inpval$=UPPER$(INKEY$) >UE
:WEND:CLS #2
1790 IF inpval$="C" THEN support$="cassette":GOTO 1820  >CC
1800 IF inpval$<>"D" THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 1770      >TU
1810 support$="disquette"                               >ZY
1820 CLS #2:PRINT #2,"Appuyer sur n'importe quelle touc >WM
he lorsque vous aurez inserer une ";support$;
1830 inpval$="":WHILE inpval$="":inpval$=UPPER$(INKEY$) >UA
:WEND:CLS #2
1840 IF support$="disquette" THEN ùDIR,"*.asc":GOTO 189 >GM
0
1850 CLS #2:PRINT #2,"Avez-vous besoin d'initialiser le >WK
s commandes cassette (ùTAPE) (O/N) ? ";:GOSUB 2850
1860 IF inpval$="O" THEN ùTAPE                          >YR
1870 CLS #2:PRINT #2,"Press REC and PLAY then any key:  >BX
";CHR$(24);" ";CHR$(24);CHR$(8);
1880 inpval$="":WHILE inpval$="":inpval$=UPPER$(INKEY$) >UF
:WEND:CLS #2
1890 INPUT #2,"Quel fichier voulez-vous creer (le type  >MC
'.asc' est implicite) ";file$
1900 IF file$="" OR LEN(file$)>8 THEN PRINT CHR$(7);:CL >PN
S #2:GOTO 1890
1910 CLS #2:PRINT #2,"A quel numero de ligne voulez-vou >ED
s commencer ? ";:ca%=2:leninp%=5:GOSUB 2940
1920 nl%=VAL(valinp$)                                   >QR
1930 CLS #2:PRINT #2,"Quel increment voulez-vous utilis >NB
er ? ";:ca%=2:leninp%=5:GOSUB 2940
1940 inc%=VAL(valinp$)                                  >RD
1950 CLS #2:INPUT #2,"Nombre de datas par ligne ";ndatl >KF
%
1960 IF ndatl%=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 1950          >NM
1970 CLS #2:PRINT #2,"Utilisez-vous le signe '&' pour l >DK
es datas (O/N) ? ";CHR$(24);" ";CHR$(24);CHR$(8);:GOSUB
 2850
1980 IF inpval$="O" THEN amp%=1 ELSE amp%=0             >KM
1990 CLS #2:INPUT #2,"Longueur de la chaine 'somme' en  >RE
fin de ligne ";lsum%
2000 IF lsum%<>0 THEN GOSUB 2390:CLS #2:PRINT #2,"Doit- >ZD
on remettre a zero la chaine 'somme' au debut de chaque
 ligne (O/N) ? ";CHR$(24);" ";CHR$(24);CHR$(8);:GOSUB 2
850:IF inpval$="O" THEN csum%=1 ELSE csum%=0:IF inpval$
="O" THEN csum%=1 ELSE GOSUB 4000
2010 '                                                  >XF
2020 ' Ouverture du fichier choisi precedemment         >XG
2030 ' ---------------------------------------          >XH
2040 '                                                  >XJ
2050 CLS #1:CLS #2                                      >LW
2060 DIM valdat(ndatl%)                                 >TP
2070 OPENOUT "!"+file$+".asc"                           >YJ
2080 '                                                  >YC
2090 ' Entree des DATAs, de la somme et verification    >YD
2100 ' ---------------------------------------------    >XF
2110 '                                                  >XG
2120 correct%=0:GOSUB 2520                              >VU
2130 '                                                  >XJ
2140 ' Ecriture dans le fichier choisi precedemment     >XK
2150 ' --------------------------------------------     >YA
2160 '                                                  >YB
2170 PRINT #9,RIGHT$(STR$(nl%),LEN(STR$(nl%))-1);" DATA >EU
 ";
2180 FOR i%=0 TO ndatl%-1                               >RG
2190 IF amp%=1 THEN PRINT #9,"&";                       >ZE
2200 PRINT #9,MID$("00",1,2-LEN(HEX$(valdat(i%))));HEX$ >RF
(valdat(i%));
2210 IF i%<>ndatl%-1 THEN PRINT #9,","; ELSE IF lsum%<> >NZ
0 THEN PRINT #9,","; ELSE PRINT #9
2220 NEXT i%                                            >AA
2230 IF lsum%=0 THEN GOTO 2300                          >XM
2240 IF amp%=1 THEN PRINT #9,"&";                       >ZA
2250 PRINT #9,MID$(STRING$(lsum%,"0"),1,LEN(STRING$(lsu >ML
m%,"0"))-LEN(HEX$(valsum)));HEX$(valsum)
2260 '                                                  >YC
2270 ' Test pour continuer ou sortir                    >YD
2280 ' ---------------------------                      >YE
2290 '                                                  >YF
2300 PRINT #2,CHR$(24);" Appuyer sur <F> pour sortir ou >QH
 une autre touche pour continuer. ";CHR$(24);
2310 inpval$="":WHILE inpval$="":inpval$=UPPER$(INKEY$) >KW
:WEND
2320 CLS #2:IF inpval$="F" THEN CLOSEOUT:WINDOW 1,80,1, >MM
25:CLS:KEY DEF 66,0,&FC,&FC,&FC:POKE &BDEE,&C3:LOCATE 1
,1:PRINT "Vous pouvez charger votre fichier en tapant :
":PRINT:PRINT "LOAD ";CHR$(34);UPPER$(file$);".ASC";CHR
$(34):PRINT:END
2330 nl%=nl%+inc%                                       >LX
2340 GOTO 2120                                          >MB
2350 '                                                  >YC
2360 ' Sous-programme du choix de la formule de calcul  >YD
de la somme
2370 ' --------------------------------------------- >YE
-----------
2380 '                                                  >YF
2390 CLS #2:PRINT #2,"Utilisez-vous cette formule de ca >JE
lcul (O/N) : TOT=TOT+PEEK(AD) ? ";:GOSUB 2850:IF inpval
$="O" THEN DEF FN sum=sum+valdat(i%):RETURN
2400 CLS #2:PRINT #2,"Utilisez-vous cette formule de ca >WJ
lcul (O/N) : S=S+K+65536*(S+K>32767) ? ";:GOSUB 2850:IF
 inpval$="O" THEN DEF FN sum=sum+valdat(i%)+65536*(sum+
valdat(i%)>32767):RETURN
2410 CLS #2:PRINT #2,"Utilisez-vous cette formule de ca >QY
lcul (O/N) : som=som+a*j ? ";:GOSUB 2850:IF inpval$="O"
 THEN DEF FN sum=sum+valdat(i%)*(i%+1):RETURN
2420 '                                                  >YA
2430 ' Formule de calcul suivante                       >YB
2440 '          ..........                              >YC
2450 ' Derniere formule de calcul                       >YD
2460 '                                                  >YE
2470 PRINT CHR$(7);:GOTO 2390                           >XC
```



```
2480 '                                                      >YG
2490 ' Sous-programme d'entree et de verification des D >YH
ATAs
2500 ' ------------------------------------------------ >XK
----
2510 '                                                      >YA
2520 inpsum%=0:IF correct%=0 THEN savsum=sum ELSE sum=s >KW
avsum
2530 posxl%=POS(#1):posyl%=VPOS(#1):IF csum%=1 THEN sum >DE
=0
2540 PRINT #1,RIGHT$(STR$(nl%),LEN(STR$(nl%))-1);" DATA >EL
 ";
2550 FOR i%=0 TO ndatl%-1                                >RH
2560 IF amp%=1 THEN PRINT #1,"&";                        >YF
2570 posxd%=POS(#1):posyd%=VPOS(#1):ca%=1:leninp%=2:IF  >QK
correct%=0 THEN GOSUB 2940 ELSE valinp$=HEX$(valdat(i%)
,leninp%):PRINT #ca%,valinp$;:GOSUB 2950
2580 valdat(i%)=VAL("&"+valinp$)                         >AJ
2590 IF LEN(valinp$)<=2 THEN LOCATE #1,posxd%,posyd%:PR >UP
INT #1,HEX$(valdat(i%),2); ELSE PRINT CHR$(7);:LOCATE #
1,posxd%,posyd%:PRINT #1,SPACE$(LEN(HEX$(valdat(i%),2))
));:LOCATE #1,posxd%,posyd%:GOTO 2570
2600 IF i%<>ndatl%-1 THEN PRINT #1,","; ELSE IF lsum%<> >NB
0 THEN PRINT #1,","; ELSE PRINT #1
2610 IF lsum%<>0 THEN sum=FN sum                         >AY
2620 NEXT i%                                             >AE
2630 '                                                      >YD
2640 ' Entree de la somme (si besoin)                    >YE
2650 ' ------------------------------                    >YF
2660 '                                                      >YG
2670 inpsum%=1:IF lsum%=0 THEN RETURN                    >GE
2680 IF amp%=1 THEN PRINT #1,"&";                        >ZA
2690 posxd%=POS(#1):posyd%=VPOS(#1):ca%=1:leninp%=lsum% >RL
:IF correct%=0 THEN GOSUB 2940 ELSE valinp$=HEX$(valsum
,leninp%):PRINT #ca%,valinp$;:GOSUB 2950
2700 valsum=VAL("&"+valinp$)                             >XU
2710 IF LEN(valinp$)<=lsum% THEN LOCATE #1,posxd%,posyd >DD
%:PRINT #1,HEX$(valsum,lsum%) ELSE PRINT CHR$(7);:LOCAT
E #1,posxd%,posyd%:PRINT #1,SPACE$(LEN(HEX$(valsum,lsum
%)));:LOCATE #1,posxd%,posyd%:GOTO 2690
2720 '                                                      >YD
2730 ' Verification de la somme (si besoin)              >YE
2740 ' ------------------------------------              >YF
2750 '                                                      >YG
2760 IF valsum=sum THEN RETURN                           >AX
2770 PRINT #2,CHR$(24);" Erreur dans les datas. Appuyer >QR
 sur <R> pour recommencer ou <C> pour corriger. ";CHR$(
24);:correct%=0
2780 inpval$="":WHILE inpval$="":inpval$=UPPER$(INKEY$) >KH
:WEND
2790 IF inpval$="R" THEN CLS #2:LOCATE #1,posxl%,posyl% >GX
:PRINT #1,SPACE$(80);:LOCATE #1,posxl%,posyl%:sum=savsu
m:GOTO 2520
2800 IF inpval$="C" THEN correct%=1:LOCATE #1,posxl%,po >MK
syl%:GOTO 2520 ELSE PRINT CHR$(7);:GOTO 2770
2810 '                                                      >YD
2820 ' Sous-programme d'entree O (oui) / N (non)         >YE
2830 ' -----------------------------------------         >YF
2840 '                                                      >YG
2850 PRINT #2,CHR$(24);" ";CHR$(24);CHR$(8);             >LU
2860 inpval$=UPPER$(INKEY$):IF inpval$="" THEN 2860      >WK
2870 IF inpval$<>"O" AND inpval$<>"N" THEN PRINT CHR$(7 >NZ
);:GOTO 2860
2880 PRINT #2,inpval$;CHR$(24);" ";CHR$(24);CHR$(8);     >WR
2890 RETURN                                              >GC
2900 '                                                      >YD
2910 ' Sous-programme d'entree de caracteres hexadecima >YE
ux et de controle
2920 ' ------------------------------------------------ >YF
-----------------
2930 '                                                      >YG
2940 valinp$=""                                          >CF
2950 inpval$=""                                          >CG
2960 WHILE inpval$<>CHR$(13)                             >XH
2970 IF correct%=0 THEN PRINT #ca%,CHR$(24);" ";CHR$(24 >BB
);
2980 IF correct%=1 AND inpsum%=0 THEN PRINT #ca%,CHR$(2 >UY
4);",";CHR$(24);
2990 IF correct%=1 AND inpsum%=1 THEN PRINT #ca%,CHR$(2 >UM
4);" ";CHR$(24);
3000 inpval$=UPPER$(INKEY$):IF inpval$="" THEN 3000      >WG
3010 IF ASC(inpval$)=0 THEN 3000      ' Touche BREAK     >ZA
3020 IF inpval$=CHR$(13) THEN 3100    ' Touche RETURN    >AP
3030 IF inpval$<>CHR$(127) THEN 3070 ' Touche DEL        >CC
3040 IF LEN(valinp$)=0 THEN PRINT CHR$(7);:inpval$="":G >KH
OTO 3000
3050 valinp$=MID$(valinp$,1,LEN(valinp$)-1)              >NJ
3060 PRINT #ca%,CHR$(8);CHR$(8);"  ";CHR$(8);CHR$(8);:i >ZA
npval$="":GOTO 2970
3070 IF LEN(valinp$)=leninp% THEN PRINT CHR$(7);:inpval >UF
$="":GOTO 3000
3080 IF (inpval$>="0" AND inpval$<="9") OR (inpval$>="A >AE
" AND inpval$<="F") THEN PRINT #ca%,CHR$(8);" ";CHR$(8)
;inpval$; ELSE PRINT CHR$(7);:GOTO 3000
3090 valinp$=valinp$+inpval$                             >YZ
3100 IF LEN(valinp$)=0 THEN PRINT CHR$(7);:inpval$="":G >KE
OTO 3000
3110 WEND                                                >HK
3120 PRINT #ca%,CHR$(8);"  ";CHR$(8);                    >DE
3130 RETURN                                              >FA
3140 '                                                      >YA
3150 ' Sous-programme de traitement du BREAK             >YB
3160 ' -------------------------------------             >YC
3170 '                                                      >YD
3180 CLOSEOUT:WINDOW 1,80,1,25:LOCATE 1,25:PRINT SPACE$ >LF
(80);:LOCATE 1,24:GOTO 3260
3190 '                                                      >YF
3200 ' Sous-programme de traitement des erreurs          >XH
3210 ' ----------------------------------------          >XJ
3220 '                                                      >XK
3230 CLOSEOUT:WINDOW 1,80,1,25:CLS                       >DW
3240 PRINT "Erreur #";ERR;"a la ligne #";ERL             >UB
3250 RESUME 3260                                         >GK
3260 END                                                 >YK
4000 CLS#2:INPUT#2,"Valeur de la derniere 'somme' de co >HR
ntrole en fin de ligne ";s$
4010 sum=VAL("&"+s$)                                     >NR
4020 csum%=0:RETURN                                      >PL
```

LES NOUVEAUX PIN'S

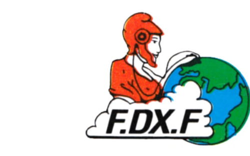
MEGA 30 FF
+ port 4 FF
réf : SRCPIN01

Nouvelle série
F•DX•F 35FF
+ port 4FF
réf : SRCPIN02

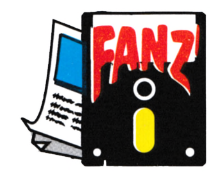
PC 30FF
+ port 4 FF
réf : SRCPIN03







ATTENTION, pour des raisons techniques d'impression, les couleurs des pin's sont légèrement différentes.





La série des 5 pin's
140 FF + port 7 FF
réf : SRC5PIN

FANZINES 30 FF
+ port 4FF
réf : SRCPIN04

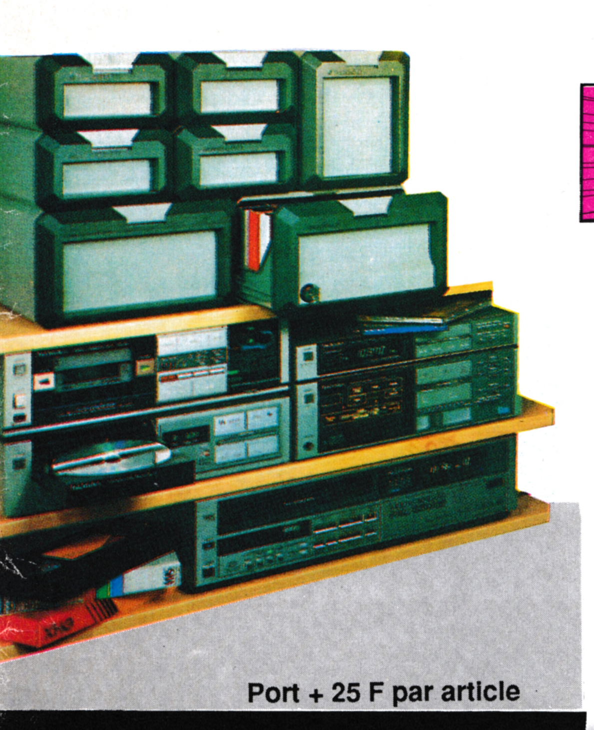
Voir bon de commande SORACOM

CPC 30 FF
+ port 4 FF
réf : SRCPIN05

POSSO

SORACOM éditions

Media Box Disquettes 5"1/4
182x178x348 mm
Réf. 310.501.1
180 F + port
pour 70 disquettes, livré avec séparations et index



Port + 25 F par article

Media Box Disquettes 3"-3"1/2
221x135x348 mm
Réf. 310.506.4
175 F + port
pour 150 disquettes

Media Box Compact Disc
148x135x348 mm
Réf; 310.502.6
125 F + port
pour 13 compacts discs simples



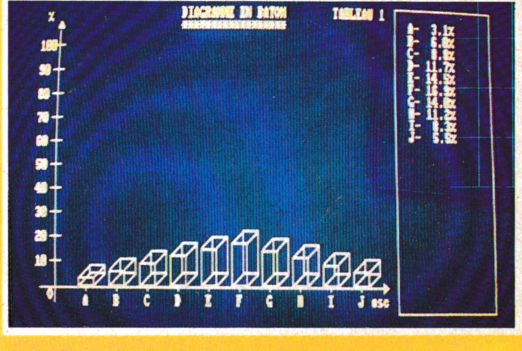
SORACOM éditions
La Haie de Pan B.P.88 35170 BRUZ

TELECHARGEZ

LES MEILLEURS LOGICIELS PUBLIES DANS AMSTAR & CPC ET CPC INFOS







36 15 ARCADES

Simple, rapide, efficace :
Téléchargez les listings publiés dans le mensuel CPC infos.
Il vous suffit pour cela de notre logiciel ARCADES, et d'un câble de liaison minitel-CPC que nous pouvons vous fournir.
Sur 36 15 Arcades, des jeux et des utilitaires, du son et du graphisme.

PLUS DE 600 PROGRAMMES A VOTRE DISPOSITION

LA COMMUNICATION C'EST NOTRE METIER

Voir bon de commande page 51

ATTENTION : Seul le câble Arcades fonctionne avec le logiciel de téléchargement.